

6.99

DVD + 杂志 震撼价!

巨作来袭!

生化危机5

发售前超大规模报道!安布雷拉创始人公开!
生化系列历史年表帮你理清故事来龙去脉!

KILLZONE2 试玩版最速体验

家用机最强FPS登场?能否干掉光环?

最终幻想13

全新人物公开!
超大作故事人物拨云见日!

超级机器人大战K/沙迦2秘宝传说
龙珠·全新进化/抵抗·因果报应
蓝龙·异界的巨兽

STREET FIGHTER IV 街头霸王4

家用机模式全公开

彻底攻略 真·风神制作

最终幻想 水晶编年史·时之回声
FRAGILE·再见月之废墟/女神异闻录·恶魔幸存者

特别报道

景仰的两大制作人对话
日本游戏业的话题人物
小岛秀夫×名越稔洋

特别策划 泄密游戏名厂的名号起源

厂商大名从何而来?!

2009年02月下 总第246期
ISSN 1006-5032



恶趣味

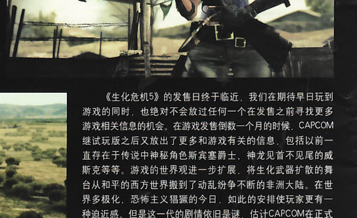
史上最贵的游戏!
再见饭野大胖子的激情岁月



电软视点

总统与游戏!Wii"入主"白宫?
FF水晶新神话还要继续多久?
任氏的天堂与地狱





《生化危机5》的发售日终于临近，我们在期待早日玩到游戏的同时，也绝对不会放过任何一个在发售之前寻找更多游戏相关信息的机会。在游戏发售倒数一个月的时候，CAPCOM继试玩版之后又放出了更多和游戏有关的信息，包括以前一直存在于传说中神秘角色斯宾塞爵士、神龙见首不见尾的威斯克等等。游戏的世界观进一步扩展，将生化武器扩散的舞台从和平的西方世界搬到了动乱纷争不断的非洲大陆。在世界多极化、恐怖主义猖獗的今日，如此的安排使玩家更有一种迫近感。但是这一代的剧情依旧是谜，估计CAPCOM在正式发售之前也不愿再透露更多的消息。 □文/猴子

PS3 / X360	本刊译名：生化危机5		2009年3月5日	
	动作冒险	CAPCOM	8190日元	日版
	DVD/蓝光	1-2人	记忆容量未定	18岁以上

共闯龙潭!!

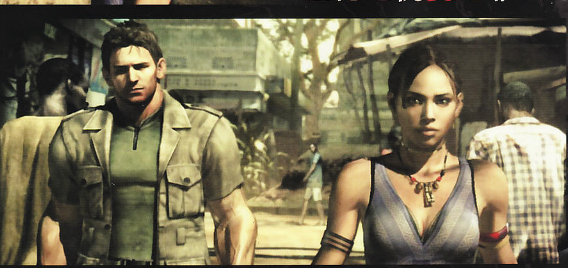
↑这里上广阔的非洲草原，但是生化危机引发的感染扩散使这里失去了往昔的平静。由野心者策划的阴谋就在这里滋生，并且发展成灾难。

←克里斯与希瓦在一个人类聚居地的情景，周围搭建的简易住房与破烂的报废车辆是非洲许多动乱国家的写照。这里究竟将会发生什么呢？

生化危机蔓延非洲？

两人协同作战 揭露事件的黑幕！

克里斯与希瓦在调查非洲某国隐藏的生化武器。这个地方叫Kijuju，是非洲本土语言斯瓦西里语"Kijiji"（村庄）的变体。根据斯瓦西里语的分部地区，他们所在的位置大约在非洲的东部中南，包括肯尼亚、坦桑尼亚和乌干达等国家。这些地方常年处于不稳定状态，军事政变和战争对于这里的人来说上家常便饭的事情。随着伞公司的解体，生化武器开始流散到世界各地恐怖分子的手中。克里斯等人得到情报，这里出现了变异生化武器，三联药业（Tricell）的人也在这里出现。究竟这里发生了什么呢？





病毒的感染在这里进一步扩大

↑希瓦与黑人武装分子打听消息。这种角色很容易让人想起《战争之王》一类电影。

←克里斯和希瓦遇到了被寄生虫感染的人。他提到的"里昂的报告书"应该指的就是生化4中的事情。

致命对手

阿尔伯特·威斯克是伞公司派遣到浣熊市警察局的卧底。他本来是专业研究员，与威廉属于同一单位。后来根据公司的命令加入浣熊市警察局，并且做到了STARS的队长一职。克里斯和吉尔的队友在初代故事中被他的无间道害的很惨，除了少数人之外大部分都惨死在洋馆和浣熊市中。在《维罗尼卡》中，威斯克与克里斯对抗的一幕使玩家们相信，现在的他已经不止是一个野心家，更是一个超人。

十年宿敌今日相遇，分外眼红！

→威斯克眼中的红光在《维罗尼卡》中就已经出现过了。经过伞公司的生化改造，他已经拥有了接近不死之身的威力。严格地说，他才是伞公司开发的生化武器中最成功的一个。

剽悍!!

↑威斯克始终是一个谜，克里斯等人在这10年来始终对他毫无办法。

←威斯克与克里斯的死斗，10年后，克里斯依旧不能与他抗衡，现在的他还能躲子弹，究竟怎样才能将他制服并且消灭呢？

充满怨恨的力量，将克里斯打倒！

隐藏十年的神秘角色 伞公司灵魂人物

奥斯维尔·E·斯宾塞

OZWELL E.SPENCER

奥斯维尔·E·斯宾塞爵士是伞公司最早的创始人之一。他与阿西福特家族的第5代家主爱德华·阿西福特、T病毒开发者詹姆斯·马卡斯博士三人是伞公司创建时的核心人物。斯宾塞在1968年的时候建立了洋馆，并且在80年代之后支持威廉进行"G病毒"的开发研究。在生化危机的故事里，这个角色始终是一个关键的核心人物，但是一直没有出现。

神秘人物

在这次《生化危机5》公布的内容当中，一个神秘的人物出现在玩家面前。这个人就是以前历代《生化危机》中提到的伞公司的重要创立者奥斯维尔·斯宾塞爵士。这个人一直贯穿在在以前的《生化危机》故事中，可以说是和威斯克相同分量、甚至重要性超过了威斯克的角色。但是他始终没有在游戏中现身，直到第5代推出、伞公司已经崩溃的时候才出现。我们看到的斯宾塞是一个坐在轮椅上，头部与手臂上连接着监测装置的身体衰弱的老人，他的这身打扮看起来似乎是一个病了很久的人，但是在形容枯槁的外形背后，我们可以看到他的眼神中充满了冷酷、严厉和忧愁。现在伞公司早已成为历史，看着眼前这个面目全非的生化世界，他将会作何感想呢？

生化故事的原点



↑瑞贝卡和比利是这一代的主角。

《生化危机0》的故事几乎是和1代平行发生的。原伞公司干部养成所的所长詹姆斯·马卡斯被杀害之后借助变异水蛭的力量复活。为了向杀他的人复仇，他策划袭击了伞公司的黄道特急列车。前往洋馆调查猎奇杀人事件的浣熊市警察STARS的Bravo Team意外坠机，幸存的队员瑞贝卡发现了停在轨道上的列车。她在调查的时候遇到了被判处死刑的前海军陆战队少尉比利·科恩，两人在危机四伏的列车上调查出现的丧尸，最终在伞公司的干部养成所中发现了生化武器的惊天秘密。

洋馆事件的始末

为了寻找失去联系的Bravo Team，浣熊市警察局派遣Alpha Team前往调查。结果该小队一下飞机就遇到了丧尸犬的袭击。死里逃生的幸存者克里斯与吉尔、巴瑞等人跟着队长威斯克进入洋馆避难，却遭遇到更多丧尸和变种生物的袭击。他们发现原来威斯克是幕后黑手，但是威斯克自己却被生化武器"暴君"杀死。最后吉尔、克里斯、瑞贝卡和巴瑞等人搭乘直升机离开了即将爆炸的洋馆。



↑重新制作的游戏画面效果堪称震撼。

一个城市的悲剧 目标：最终逃脱



洋馆时间过了2个月，吉尔和克里斯针对伞公司展开调查并且试图揭露它的真面目，但是浣熊市的人们并不相信。结果T病毒终于在9月开始在浣熊市内扩散，大部分市民在不到两个星期的时间之内变成了丧尸的食物或同类。吉尔在试图逃离浣熊市的时候被伞公司开发的新型生化武器"追踪者"袭击。她得到了伞公司佣兵部队（UBCS）队员卡洛斯的帮助，两人在遭受数次生死威胁之后消灭了追踪者，并且在巴瑞的接应之下成功第逃离了浣熊市。

1968 伞公司在浣熊市的阿克雷山中建立干部养成所，初代所长为詹姆斯·马卡斯博士。

1977 阿尔伯特·威斯克与威廉·贝金进入养成所。

1978 马卡斯博士对始祖病毒进行改良，成功地开发出T病毒。威斯克与威廉一起转入位于洋馆地下的阿克雷研究所继续对病毒进行研究。

1988 斯宾塞下令将马卡斯博士暗杀。

1991 斯宾塞同意了贝金提出的"G病毒开发计划"，让他开始研究。威斯克被转到伞公司情报部门。

1996 浣熊市警察局下属的特殊作战部队STARS成立，加入警察局的威斯克就任队长。

1998.5 阿克雷研究所发生大规模病毒泄漏事故，研究所处于毁灭状态。山中发现了被丧尸犬撕咬过的女性死者，她是生化危机最初被公布的牺牲者。

1998.7 **黄道特急事件发生！洋馆事件发生！**



1998.8 克里斯在得到G病毒的消息之后，动身前往欧洲。

1998.9 在浣熊市地下研究所中，威廉的G病毒研究终于成功。伞公司派遣特殊工作部队夺取病毒，将威廉杀死。威廉在临死时向自己注射了病毒，并且使病毒流散到浣熊市内。由老鼠等动物传播的T病毒迅速蔓延，整个浣熊市都被卷入生化危机

发售日临近，美欧亚各区限定版内容火爆发布！

CAPCOM在近日公布了限定版《生化危机5》的规格。Xbox360和PS3的《生化危机5》将分美、日、亚等地区推出不同的限定版。其中美版的限定版包括游戏本体(铁盒带特典碟)、主角克里斯的手办（为何不是女主角的？）、游戏说明书、一个三联药业的背包、一个BSAA(克里斯所在的部队)的臂章，还有一个Kijuju的项链（项链挂坠上是非洲大陆的图案）。日版限定版包括游戏本体、带有三联标记的病毒容器形状的U盘、32页全彩设定硬皮封面的画册、带有BSAA徽章的腰包。亚洲地区的限定版带一个2G容量的U盘，但是U盘形状与日版不同，是电锯的造型。亚版的限定版售价将比日版普通版还便宜，届时一定会有不少玩家选择这个版本收藏。

1998.9

当中。伞公司派出特种部队UBCS开始进行营救平民作战（实际上是收集生化武器战斗资料的行动）。新人警官里昂·S·肯尼迪与克莱尔·雷德菲尔德到达浣熊市。同时伞公司向浣熊市空投BOW（活体生化武器）和Nemesis-T（追踪者），捕杀剩余的STARS成员。里昂与克莱尔成功摧毁了浣熊市地下研究所。



生化危机2

灾难中的爱恨情仇

在吉尔等人为了逃脱浣熊市而努力的同时，前来这里寻找哥哥克里斯的克莱尔与新上任的警官里昂在丧尸蔓延的城市里偶遇。二人从警察局开始进行调查，发现了病毒扩散的根源。伞公司为了抢夺威廉开发的新成果G病毒而将其杀害，垂死的威廉为自己注射病毒而变异，造成了病毒扩散。里昂与克莱尔分别与特工艾达·王和威廉的女儿雪莉协力，最后里昂、克莱尔和雪莉成功逃脱，艾达不知去向。



生化危机2

↑生化危机2代是历代游戏作品中给玩家留下印象最深刻的，至今仍是经典。

1998.10

美国政府决定实施灭菌作战。在总统的授权下，美国政府使用搭载核弹头的导弹对浣熊市进行了攻击，浣熊市从地球上被消灭。

1998.12

克莱尔在潜入伞公司巴黎研究所的时候被捕，并且被投放到洛克福特岛的监狱。克里斯前往该地进行营救。威斯克率领的秘密部队袭击洛克福特岛，伞公司南极研究所也被摧毁。



生化危机 代号维罗尼卡

生化感染扩散，危机延续到极地！



生化危机 代号维罗尼卡

浣熊市在生化爆发事件之后被美国政府用核弹夷为平地，一切证据都被隐瞒得无影无踪。但是克里斯等人并未放弃对事实真相的调查。克莱尔在调查的时候被伞公司的人捕获，被投放到南太平洋的洛克福特岛。她在逃生的时候与少年史蒂夫一起发现了伞公司创始人之一阿西福特家族研究的T-维罗尼卡病毒。在1代假死的威斯克重新登场，并且与前来营救妹妹的克里斯展开了对决。

2003.2

威斯克为摧毁伞公司，只身一人潜入了该社在俄罗斯的分部。属于生化危机对策部队的克里斯和吉尔也得到了伞公司在俄罗斯开发生化武器的消息，来到此地。

只手遮天的保护伞，最终毁灭

在《生化危机》的故事过去5年之后，威斯克为了夺取伞公司的机密资料，潜入了已经被病毒感染扩散的伞公司俄罗斯分部。在那里他遇到了斯宾塞手下的俄罗斯军官——谢尔盖·弗拉基米尔大校，并且将其打倒。另外一方面，克里斯与吉尔得到了伞公司在俄罗斯制造生化武器的消息，也动身前往那里。威斯克在得到资料之后赶在克里斯等人到来之前离开了俄罗斯分部，伞公司在随后的几个月内土崩瓦解。



生化危机 Umbrella Chronicles

2004



生化危机4

成为美国政府特工的里昂接受了营救被绑架的总统女儿阿什莉·格拉汉姆的任务，潜入欧洲某国深山的一座村庄。

变种危机再临？



生化危机4

↑里昂与艾达的故事在这一代继续。

浣熊市事件之后，里昂将生化危机的资料报告给美国政府，之后进入情报部门，继续追查伞公司和生化武器的动态。2004年，美国总统的女儿阿什莉被身份不明的人绑架，里昂在调查之后潜入了位于欧洲西南部的一座山村。在村子中他救出阿什莉，发现了被变种寄生虫感染的人，他们都是邪教团体Los Illuminados的牺牲品。里昂在营救过程中意外发现了艾达，并且在她的帮助下摧毁了邪教组织。在最终消灭邪教头目赛德勒之后，里昂得到了寄生虫的样本，但是和上次一样，样本又被艾达取走了。

2008

随着伞公司的崩溃，生化武器开始流散蔓延到世界各地。隶属于生化危机对策部队（BSAA）北美支部的克里斯得到了新的生化武器情报，来到非洲，与非洲支部的希瓦·阿罗玛一起展开了调查。这里出现的变异生物上和2004年在欧洲发现的寄生虫类似的物体，在里昂的报告中曾经有所提及。

从此……

恐惧的开始!!



生死与共的搭档在这里出现

曾经在多次对生化武器战斗中生存下来的克里斯接到了新的任务，来到了非洲的Kijuju。在游戏的开场动画中我们看到了他初到非洲的一幕。在强烈的阳光照射下，克里斯与这里部队的负责人希瓦·阿罗玛相遇。之后他们面临的是比以前更加艰苦的战斗。在预告片中，我们看到了吉尔的墓碑。克里斯曾经提到"失去生命的同伴"指的就是她吗？这个令无数生化玩家尤其是吉尔的粉丝们痛苦的问题，将在游戏中揭开谜底。克里斯经过多年的战斗，对自己提出了"这个世界值得我们用生命去保护吗"这个问题。我们似乎可以看出他内心的疲惫和沧桑。究竟是什么使他意志消沉？出现在他面前的，将是一次艰难的旅程。

—克里斯与希瓦与各种变异的怪物战斗，游戏中存在的场景绝对超出了玩家们的想象。

巨人现身!!

突然出现的巨大变异生命体

这个怪物大家已经很熟悉了。曾经出现在4代中的巨人El Gigante是欧洲某国邪教组织运用生化技术结合寄生虫培育出来的，其体积比前几代中出现的人形生物巨大很多，而且力量更大，甚至可以一脚把人踩扁。它的性格凶暴，属于很难控制的怪物。只是这种怪物本来出现在欧洲，为何在非洲发现了它们的亲戚呢（笑）？大概是艾达·王将寄生虫的样本带给威斯克之后，经由新的生化武器公司开发出来的变种。从它的身上可以看到缝合的伤口，应该是寄生虫爆出来之后留下的痕迹。克里斯与希瓦在吉普车上遇到了巨人，只能一边逃跑一边还击。但是巨人的防御力很高，用普通的车载机枪与之抗衡恐怕要消耗相当长的时间。估计这样的怪物在游戏里不会只有一个，还会有量产型的巨人出现。





GAME SOFTWARE
目录 2009年04期
CONTENTS VOL.246

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

REMARKABLE REPOPTS 特别报道

MASTERMINDS 特别策划

FIRST LOOK 无双报道

CHECK!《生化危机5》发售前最终特报！

●《生化危机5》神秘角色登场！

《生化危机5》在发售之前一个月的时候，CAPCOM公布了新的角色，这是一个坐在轮椅上的老人，与威斯克关系密切。此人的身份与以前历代《生化危机》有着不可分割的联系，这次最后的特报将向读者们揭露他的秘密。



●威斯克的野心与克里斯的复仇

在历代的《生化危机》中，野心最大、手腕最高、能力最强的角色就是威斯克。从最初的作品到《代号维罗尼卡》再到《Umbrella Chronicles》，威斯克每次登场的时候，都给玩家们带来的印象都十分深刻。在这一次的较量中，克里斯与威斯克的对决可能会是游戏中一个段落的结束。

●《生化危机》历代剧情追溯

从1996年在PS上发售的《生化危机》开始，一直到即将登场的《生化危机5》，这个系列走过了13年的历程，从作品的时间轴来看，1998年到2009年也已经超过了10年的时间。各位生化的真饭们自然是每一作都不会错过，而新玩家们大概需要对系列的故事重温一下。本次的特报以游戏的故事时间顺序为基础，从前传《生化危机0》一直到外传《生化危机 Umbrella Chronicles》，将故事的剧情从头到尾串联起来，即使是初接触这个系列的玩家们也可以对5代之前的剧情有一个大致的了解，为5代做好准备。

●《生化危机5》各区限定版内容公布

《生化危机5》发售之前，CAPCOM发表了不同地区版本的《生化危机5》限定版的内容，每个限定版都包括PS3和Xbox360两个版本，具体内容将在后面介绍。

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand; 2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472920 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472920 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn





Focus on Game News 游戏新闻眼 VOL 246

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←看到此情此景，未来这一年不知还会有多少日本厂商倒向X360和微软。

Scoop 日本专讯 CAPCOM第三季度财报发表 全力押宝第四期大作BIO5

本刊讯 CAPCOM公司公布了08财年截止第三季度的财务报表，因金融危机原因以及游戏部门投入作品较少等缘故，同比去年营业额和纯利润均有所减少。

根据CAPCOM公布的第三期业绩报告，08年4月1日至12月31日间公司总营业额为472亿2300万日元，同比下降57.2%，纯利润1亿7900万日元，同比下降95%。除去金融危机带来的不可抗力因素外，游戏软件部门08年投入的作品量及销量并没有达到原有的预期，值得一提的只有《怪物猎人2G》的持续热卖和《横行霸道4》、《流星洛克人》等作的好调销售，不过由于08财年第四期有超重磅大作《生化危机5》即将发售，预计极有可能来的空前热销，CAPCOM目前并没有调低财年收益预期，依然保持原先预定的目标，也就是说，CAPCOM将全部的宝都押在《生化危机5》上了，胜败在此一举。



↑《生化危机5》是目前CAPCOM手中最大的一张王牌了，这是最后的法宝。

Event 美国专讯 《迷雾》开发商计划被收购 两款游戏新作浮出水面

本刊讯 曾开发《迷雾》、《时空分裂者》等话题作品的游戏开发商Free Radical前段时间因财政问题濒临倒闭，而他们最近似乎找到了新的买主以解决目前的困境。

Free Radical公司去年因资金周转出了问题而到了破产关门的关口，也因此裁员140人缩减开支，但情况依然没有好转。目前Free Radical已经向媒体确认，他们已经和《孤岛危机》的开发商Crytek达成协议，Crytek公司将以收购的方式接收濒临倒闭的Free Radical，后者也得以能继续开发他们的品牌游戏，但关于收购的价格以及各方面的细节问题还没有做出最后决定。不过Free Radical目前正在负责开发的两款新作得到了最新确认，即《时空分裂者4》和《星球大战 前线3》，而前者早已经传言多时了，本次托了破产危机的福我们终于得以确认本作的存在了。



↑《时空分裂者》和《迷雾》的口碑虽然一般，但还是有不少人期待。

Scoop 日本专讯 光荣第三季财报发表业绩好调 无双和网游满塞财源滚滚

本刊讯 KOEI公司发表了2008财年第三季度统计财报，由于《无双》系列的热销以及网络游戏运营的顺利，本期统计营业额达到了历年来的最高水平。

游戏软件部门依然是光荣最引以为傲的部门，该部门营业额达到了137亿1400日元，纯利润22亿4200万日元，占全公司营业额的70%左右，其中08年发售的《高达无双2》、PSP版《大蛇无双 魔王再临》、NDS《采配的方向》贡献了绝大部分利润。除此之外网络事业部运营的《信长野望Online 破天之章》和《真三国无双Online》等也取得了稳定的发展，于横滨、大坂举行的各类活动也达到了历史同期的最高参展人数。虽然因为金融危机导致公司整体纯利润下滑，但总体来说光荣在08年过得是相当滋润，公司营业额在多个项目的好调刺激下一路攀爬，达到了历年最高的201亿日元，无双和网游，就是现在手中的两颗常青摇钱树。





Event 日本专讯 Spike Xbox360 09新年聚会 目标开发代理更多优秀游戏

本刊讯 Spike公司于1月31日召开了面向X360平台的新作发表会"Spike-Xbox360 New Year Party2009"，与会的众多玩家与明星一同见证了Spike新一年的宏伟目标。

本次Party邀请了丰本明长和高木梓两位日本知名的电视明星做为特邀嘉宾，还有约70名玩家一同参与了本次活动。Spike社长樱井光俊向与会者们宣布了Spike在09年的业界规划，除了仍将继续把海外优秀的X360游戏引进到日本国内外，还将为X360专门开发一些针对日本本土的专用游戏，今年2月发售的《侍道3》即为其中之一。Spike的市场部的中村女士和海外游戏部的饭冢康弘分别向在坐介绍了《侍道3》和《Midnight Club: Los Angeles》等作品的情况，两位特邀电视明星也都上台在大屏幕上试玩了几款新作。



↑樱井光俊表示今年将全力支持X360在日本的发展。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●NBGI最新注册了三款《传说》系列新作的商标，分别为《TALES OF FLOWERIA》、《TALES OF GRACIA》和《TALES OF UNITIA》，对应机种未明，不过可以肯定的是其中一款即为流传已久的Wii版"传说10"，另两部作品根据分析，很有可能是对应X360和NDS平台的新作。

●根据统计，NBGI于1月29日发售的PSP《世界传说 光明神话2》首周销量达到了21万套以上，打破了《传说》系列最近几作的销量记录，这也是近年来NBGI首次在SONY的平台上推出完全新作的《传说》系列相关作品。

●根据统计，SE于NDS/Wii双平台推出的《最终幻想水晶编年史时之回声》首周销量偏于低迷，NDS版仅售出9万余套，未达到10万销量，而Wii版则更只有可怜的2万余套，如此惨淡的销量在以《最终幻想》为名号的作品中都是极为少见的。

●EA新近确认了两款《战地》系列的新作，即以现代战争为题材的《战地 叛逆连队2》和以二战为题材的《战地1943 太平洋》，两款作品均对应PS3/X360/PC多平台，后者预定09年夏发售，前者则要远一些，预定2010年初才会推出。

●ATLUS公布了对应PSP平台的移植作品《女神异闻录》，本作即为原PS平台的初代移植版，将新增众多新动画，调整游戏难度和平衡性等，本作预定4月29日发售，价格5229日元。

●EA宣布其美式RPG续篇《质量效应2》预定将于2010年第一季度推出，对应平台为X360和PC，PS3版暂未确定。

●EA公布了其最新的财务报告，虽然销售额同比去年有所增长，但因全球经济不景气及投资成本扩大的因素，本年度财务亏损将达到6.41亿美元之多，对此EA计划将在3月底前裁员11%，并关闭12家开发工作室，以节省不必要的成本开支。

●EA公司在其财报会上宣布，去年于PS3/X360平台发售的恐怖题材射击大作《死亡空间》确定将登陆Wii平台，以向Wii市场投入强有力的作品开扩用户群，具体发售日期暂时未定。

●德国媒体GamePro发表了他们全球首份《生化危机5》整体评测文章，其中提到了关于游戏的很多内容，据称本作流程将有18小时左右，围绕着"始祖病毒"展开整个故事，并将有舔食者等系列经典怪物登场，此外PS3版在游戏时偶尔会出现轻微的掉帧现象，GamePro还提到，本作将是"生化危机的一个结束"。

HUDSON公司第三季财报发表 营业额与利润稳步增长持续好调

SCOOP 日本专讯

本刊讯 HUDSON公司2月5日公布了去年4月1日至12月31日财务报表。公司的营业额和利润均有着比较明显的增长，主要增长项目来自强有力的个人消费领域和网络业务。

HUDSON去年营业额达到了142.47亿日元，比07年129.88亿日元有所增长。营业利润从22.81亿日元增长到28.76亿日元，经常利益为28亿1300万日元，纯利润为15亿4500万日元。在个人消费业务领域HUDSON营业额为81.35亿日元，营业利益为26.32亿日元。网络业务领域，包括手机和IPod业务，Wii卡拉OK等，营业额为60.55亿日元，营业利益为10.77亿日元。



↑《DecaSports》的热销给HUDSON的业绩增长带来了不小的促进作用。

HUDSON公司软件方面主要得益于桃太郎电铁20周年的大力宣传，以及Deca Sports的强有力的销售，HUDSON声称在提高了产品和宣传费用支出后，本年度将维持相当可观的利润。

HUDSON近两年走轻松娱乐的路线，充分运用了自身擅长的风格领域，对欧美市场的开扩相当成功，可以说是中小公司最好的范例。

ATLUS宣布终止街机相关业务 全面退出大型业务机领域

EVENT 日本专讯

本刊讯 ATLUS公司于2月6日正式对外宣布，将从即日起全面终止其街机相关业务，退出这个曾经营20年的游戏领域，今后我们将无法在街机游戏上看到ATLUS的商标了，ATLUS将专注于家用和掌机领域。

ATLUS经营街机业务从1987年就已经开始了，期间曾伴随着和SEGA公司的紧密合作，但由于近些年日本街机业的不景气和逐年萎缩的现状，再加上最近金融危机导致的街机制造成本的上涨，ATLUS无法再从中得到实际有效的利益，因此决定全面停止街机业务的运营，处理库存的机台退出此行业，专注于家用机和掌机游戏的开发销售。街机部门下属的员工将根据实际情况调整工作岗位或提前退休，目前估算ATLUS将为此事产生大约8亿2500万日元的财务损失。



↑其实不管街机如何，对于广大女神迷而言ATLUS有《女神》系列就足够了。

ATLUS此次的退出可以说是日本街机产业全面衰落的缩影，家用机和掌机平台的兴盛和与街机机能之间的缩小是重要原因之一，同时消费群体的消费意识转变也是街机业难有起色的主要因素。

微软主办2009台北国际电玩展召开 数十款X360游戏与丰富活动倾情展出

EVENT 国内专讯

本刊讯 台湾微软将于2月12日-16日在台北举办大型游戏展会“台北国际电玩展2009”，超过40款游戏将同台展出并提供试玩，并将有多项吸引人的活动伴随始终。

本次电玩展将在台北世贸一馆举行，预定将展出36款X360游戏及多款XBLA下载游戏，《忍者利刃》、《生化危机5》、《光环战争》等近期的超大作是其中的主打，包括动作、射击、赛车、音乐、角色扮演等诸多类型新游戏都将提供试玩供与会玩家抢先体验。并将赠送多款与游戏相关的T恤等精美礼品。此外本届展会还准备了玩家制作人偶换取人偶卡贴纸和现场购机赠送手柄游戏等丰富多彩的活动，玩家在现场购买X360主机一部即可有机会获得游戏软件和相关配套周边，还有众多主机套装可供选择。此外由微软官方举办的《战争机器2》联机对战大赛也将在展会上同时举行，活动内容之多为历届之最。展会的入场券除现场购买外，还可通过哟官方网站参与优惠券免费赠送活动，台湾微软借本次展会对X360销售普及所下的力气令人叹服。



↑作为亚洲市场的重镇，台湾微软对台湾地区的促销力度可谓大手笔。

苹果iPhone手机游戏功能发展迅猛 掌机市场未来可能面临三分天下新局面

EVENT 美国专讯

本刊讯 游戏虽然不是移动手机必备的功能，但却是增加产品吸引力与卖点的重要元素之一，苹果公司的iPhone系列手机因丰富完善的游戏下载功能，已经有越发逼近掌上游戏机市场的趋势。

根据ComScore的最新统计数据，iPhone手机用户下载游戏的数量达到了其他品牌手机的10倍之多，高达34%的用户使用率让所有拥有游戏功能的品牌手机为之汗颜，除了传统的手机小游戏外，诸如《合金装备》、《寂静岭》、《极品飞车》等家用游戏机平台的知名大作都在其上推出了相关品牌游戏，其开发环境之优良就连小岛秀夫都为之赞不绝口。业内人士普遍指出，照此以往发展下去，iPhone系列手机将迅速朝PSP和NDS把持的掌机游戏领域靠拢，成为最大的潜在竞争对手，甚至成为第三家参入其中的硬件厂商，与SONY及任天堂分庭抗礼。



这绝非空穴来风，iPhone目前正在以十分迅猛的速度增长在手机领域的市场份额，14%的市场占有率只是保守估计。苹果公司在iPhone上市初期就曾放言过有挑战传统掌上游戏机领域的豪言，目前来看确实有这个趋向，苹果为其架构的网上游戏销售平台也在不断充实完善中，通过iPhone下载游戏已经极为高效便捷，这些都是苹果意欲挺进掌机市场的理由，那么，在不远的将来，我们是否能看到有苹果参加的掌机三分天下呢，就让我们时刻关注iPhone的走向吧，也许明天我们明天一觉醒来，就能看到苹果的游戏主机赫然出现在面前，到时可千万不要惊奇。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●ATLUS公布原PS游戏《梦幻骑士》初代将移植PSP平台，游戏将在原有的基础上调整加快战斗的节奏，并增加数名新角色，新增分支路线，预定5月14日发售，价格6090日元。

●SCEE主管David Reeves近日向媒体表示，SONY正计划将在今年年中将PS3主机现有的65NM处理器逐步替换为45NM，以减少生产成本增加实际有效的降价可能性，根据SONY刚公布的第三季财报显示SONY集团出现了1.41亿美元的经营亏损，缩减PS3的成本减少开支是当前的重点之一。

●NBGI公布了《高达无双2》第二波下载追加内容，共5个新追加任务，其中包括配合节分洒豆驱鬼习俗的应景任务和取得高等级机体的挑战任务等，游戏下载内容共分为三波依次放出。

●SEGA公司近日取得了2010年温哥华冬季奥运会的独家游戏制作销售权，SEGA以后关于温哥华冬季奥运会的游戏都将会使用官方授权的奥运会认证LOGO，这也是SEGA继北京奥运会之后再次取得奥运会独家游戏销售权。

●KONAMI公布了对应NDS的游戏王最新作《游戏王5DS 星尘驱动者》的确切发售日，本作将于3月26日正式发售，届时将有为此作促销的卡片对战活动举行。

●微软宣布将于2月在欧洲推出全新的X360主机捆绑套装，该套装包含X360豪华版60GB主机一部，《光环3》和最新的《光环战争》两款游戏，以及一个月的LIVE白金会员卡，套装售价350美元。

●任天堂社长岩田聪近日对外表示，该公司去年底发售的两款Wii游戏《Wii Music》、《动物之森》未达到原先的销售预期，因此将重新评估市场价值。《Wii Music》目前全球销量为250万套，《动物之森》为320万套。

●根据最新日本周间销量统计，2月5日发售的PS3新作《恶魔之魂》销量达到了23000套，店头消化率高达80%，出货量偏少是SCE事先没有想到的。

2位电影基友的对侃

拥有共同梦想与共同爱好的两位业界大腕会碰撞出怎样的火花呢?

小岛秀夫

志同道合即是友，游戏界中也不例外，小岛秀夫和名越稔洋，这两位同样对电影有着非凡执卓，并将之理念融入到自身作品中的游戏制作人，在这个时代显得如此耀眼，他们都有着同样的梦想，都经过了不惑之年，都是当今PS3平台举足轻重的独占大作首席制作人，他们之间会有什么共同语言呢，他们追求的目标，他们之间的深层理念的交集，他们同样对未来的憧憬，这些十分期待的事情，就在两人欢快气氛的对谈中得到逐一解答。

初次会面是在13年前

小岛秀夫（以下简称**小岛**） 说起来，和名越先生初次见面，是1996年前后的事了，现在回想起来还真是有些怀念呢。我们是在什么样的机缘下邂逅的？这个可要感谢柴田亚美老师了（柴田亚美为日本知名的女性漫画家，今年来始终在《FAMI通》上发表与游戏相关的连载作品）。

名越稔洋（以下简称**名越**） 确实是呢，在柴田老师介绍下的会面是我和小岛先生的初会呢。

小岛 当时的名越先生给我的印象就是一位好青年啊，长发版的（笑）。当时好象正在忙街机方面的事务。名越先生也很喜欢电影，当时我们聊得非常尽兴，非常开心，对于我来说就像见到了多年没见的老朋友一样亲切，所谓志同道合就是如此吧（笑）。

名越 （笑）现在想起来柴田老师的功劳真是非常大呢。

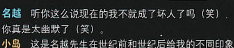
小岛 当时柴田老师可是想了各种各样的方法安排我们见面呢，一起吃饭啊一起喝茶啊，什么良好的氛围都想到了。

名越 最后还是一句“快来吧”解决了问题（笑）。

小岛 也多亏如此精心安排，我们感到相当的高兴。那时的名越先生，正在忙于参与制作一款叫《超级猴子球》的游戏，那时我感觉他是个很好的人啊（笑）。



「13年前两人还只是没什么名气的游戏开发者，如今今非昔比的两位依然如此要好。



名越 听你这么说现在的我不就成了坏人了吗（笑），你真是太幽默了（笑）。

小岛 这是名越先生在世纪前和世纪后给我的不同印象啊（笑）。说起来，现在的名越先生的外貌和感觉更接近于《龙如》那样的气质。

名越 当时的小岛先生给我感觉更为豪爽一些啊，酒喝得很多，要不是我适时阻止估计就要喝醉了（笑），回想当时现在的我们确实是变成熟多了。

小岛 名越先生本质上还是没变的哦，5年前在E3的展会上我们在一起时，记得是在制作《龙如》初代的时候吧，当时那句“《龙如》卖不出去我就辞职”给我留下的印象很深，说起来，那时的容貌还是很普通的呢（笑）。

名越 那个我说，你还想继续延伸这个话题吗（笑）。

小岛 不不，我只是认为这应该是大家都想知道的事情，至于话题自然是要变的，不过咱得虚幻渐进慢慢来……

名越 其实要说起这个的话，主要是跟以前的经历有关。以前我曾经很向往弄一种像艺术家那样的披头散发那种感觉的类型，因为觉得那样更接近于我自己本身的形象，不过去过美术大学的话，你会看到那里都是那样“艺术家”的头型，也就见怪不怪了，因此觉得还是稳重些比较好。不过从开始做《龙如》开始，我就注意起塑造自己的形象来了，锻炼身体时的心情也变了……从进入游戏业开始，自己的涵养似乎也变得高起来了呢（笑）。

小岛 和名越先生初次见面时，认为是个创作家系的人，没想到制作人还会有这样稀奇的人物，明明当时还在电影话题上很聊的来的（笑）。

名越 我大学时是学电影专业的，不过观看过的电影数量上完全比不上小岛先生，绝对是压倒性的惨败啊。

小岛 因为我只看电影啊，兴趣啊，嗜好啊，生活的全部，都是由电影来决定的。

电影化表现力

小岛 所谓电影可以说是从侧面反映时代特色的事物，能追随着这条路令人感到很开心，不过真正要从业这条路并不轻松，有很多很多事情需要考虑，作为自己最大的兴趣和研究的对象还是不错的，我和名越先生都是如此，所以我们没有留在最前线，这么说也许会很惹人生气，不过以前不少人就是这么想的。我最开始的出发点是2D绘画，以及角色的演绎和音声的表现等等，我始终认为电影化表现力的时代有一天会到来，不过没想到比预想来得要快，追随这条路也变得容易了起来。名越先生也从事着这样将电影化的要素融入自己作品中的事情，不过角度不太一样，我并不擅长那个领域，打个比方来说，一件事与其投入更多预算，不如交给更擅长和适合的人来做来得效率高，就是这样子。

名越 确实，电影才是我们之间最大的共通点，这个方面真的有很多相似的地方，而且我在公众场合演讲时似乎也与小岛先生具有很类似的说话方式，这就是相同的兴趣导致的结果吧（笑）。

小岛 我也想这么说哦！所以今天我想说点不同的东西啊（笑）。说起来创作了那么多游戏，能在电影化表



现上有共通点的还就是名越先生了，以前在去电影馆看电影时，还经常看到过松野泰己先生，留下了很深的印象，松野先生也很喜欢电影。

名越 哦，有这么回事啊。

小岛 名越先生是学电影的，我虽然只是个爱好者，但拍摄电影的过程也非常熟悉，故事如何来创作，剧本如何来编排，场面如何由演员去演绎，这在游戏的创造中都要心中有数。

名越 将游戏之外的要素加入进来，改变游戏业界既存的常识，可以说是改变了游戏的价值观，其中有很多值得探究的东西。不过话说回来，现在的游戏人口确实比以前要减少了，能静下心来品味游戏的人更是不多，我们要融入电影化要素的话，就必须要在第一时间抓住玩家们的心，画面表现力、大场面、震撼的音乐，或是真实的背景层次，都是电影中最具有魅力的要素，也是最适合融入现在游戏中的东西，但是将电影元素生硬地照搬到游戏上肯定是不行的，你必须深刻理解电影所展现的理念，并带入到游戏制作中转换发挥，就是如此。以前街机就常用类似的手法，比如KONAMI和SEGA推出的格斗游戏和体育游戏，电影般的渲染手法可以第一时间吸引游戏者的关注，不过现在由于便携机的流行，这种电影化要素变得不那么重要了，很多人越来越关心游戏根本是否好玩，电影要素沦为次要，我们也必须依此做出些调整，游戏中融入电影化要素也要从多方面入手了。不过在主流家用机上，我们还是免不了从电影中汲取灵感。

小岛 对于电影，我觉得日本和欧美的认识是完全两级化的，在欧美，将电影的大制作、大手笔表现力融入游戏是很平常的事情，与电影的联系也更加紧密，可在日本就不行。比如我最近在玩一款叫《求生之路》的游戏，这款游戏给我很深的震撼。不过我也一直在想，“这样的游戏放在日本还真是不行啊。”真的，日本人还是算了吧（笑）。地域文化的差异就是这么大，最近各大媒体上报出的市场份额，美国要比日本大出太多了，也难怪日本市场没有以前那么受重视，说来真是日本游戏界的悲哀。

前往年轻的世代

小岛 现在年轻的孩子们，对这款游戏和那款游戏的比较变得多了起来。

名越 他们的想象力更加丰富，感觉很难理解。打个比方，如果你没事去涉谷的话，经常会看到一群小年轻对一些事物发出奇怪的叫声，像“嗨——”“耶——”这样，如果你上去问他们对眼前的事物有什么具体的看法，他们经常会表现得毫无兴趣，不搭理你而走开。

小岛 对我们这辈人来说可是件大事啊（笑）。

名越 时代改变了啊，我们自己也是在这种时代变迁中一路走过来的。自己对这种变化的适应性也蛮值得考虑的。

小岛 现在的年轻人一遇到事情就会上网搜索，快速寻求答案，网络作为外部容量来说是相当便利的东西。不过，如果什么事都依赖网络解决的话，就等于把自己的记忆和中枢神经都交给网络了。

名越 啊——还真是这样，把网络当作头脑一部分的孩子相当之多。

小岛 什么都依赖于网络可就完了，网络只是信息共享的工具罢了。不过我认为，这也意味着一定程度的思维共享。

名越 我最在意的是，用网络搜索电影，电影的剧情都可以一览无余，连故事的最后都完全被透光了……

小岛 这个就和电影这个爱好相去甚远了，我们以前看电影都是抱着悬念和激动的心情去慢慢欣赏，现在年轻人一搜索就全知道了，传达方法似乎被扭曲了。

名越 我觉得那样就没什么意思了，欣赏一部电影，由于想知道和期待后面的情节，而抱着紧张的心情去观看，这是最大的乐趣，如果事先知道了观看起来就少了很多味道。

小岛 我要是那样的话，恐怕再勉强也不会有观看的欲望了，这就像恋爱一样，明知最后会分开也许就没有兴趣再谈下去了（笑）。

名越 说起恋爱，现在的价值观也变化很大，与年轻人聊天，经常会听他们谈到“以前的女朋友”，如果交往时间超过“一年”，就会被说成“太长了”，放在以前可是不可想象的（笑）。

小岛 回到游戏开发的话题，最后做出的成品基本上很难和最初的设想一致，就算你计划周密，中途也一定会有偏差想法的因素出现，日本的制作们，对于开发预算的考虑得实在是太多，想法又要受到各方面的制约，真的希望能获得更自由一些的创作空间。

名越 这就是由项目计划决定的了，《龙如》最初打算做成能够被全世界接受的游戏，不过最后还是形成了现在这样，可以想象，如果《龙如》能在全球范围大卖的话，最后的销售会是什么样子（笑）。

小岛 不必考虑过多了，想做出什么样的游戏，回到这个原点来就可以了，对于那些无聊东西的考虑，就此打住吧。

名越 话说起来，小岛先生正在经手几款作品呢？

小岛 正在负责的游戏项目吗，虽然涉及商业机密……不过也可以透露一些——一款绝不逊于国外水准，开发难度很高的作品，还没有正式发表。另外，自己亲自经手的有一款，实际运作的有三款。啊，对的对的，其实2009年最大的抱负是吃很多肉（笑）。

名越 （笑）丑年应该吃牛肉吧？

小岛 不输给欧美创作人的肉（笑）。有一个项目差不多是年内能出来，但也需要大概一年的时间。名越先生如何呢？

名越 除了《龙如3》之外，还有一款作品已经开始运作了，年内发表。

小岛 合计共有几款经手的呢？

名越 包括正在企划的在内，共有三款作品，忙得头都快大了（笑）。

小岛 能陈述下2009年的抱负吗？

名越 能……再婚吧。

小岛 （爆笑）我是吃肉，名越先生的抱负是再婚（笑）。

名越 工作上，现在还不能说有什么大大的抱负。大概喝酒时吐露的愿望就是抱负吧。

小岛 那我就是遇到伤感时就想吃肉了（笑）。

名越 我们都有很奇怪的抱负（笑）。不过，从今以后还是继续一起振兴游戏业界吧。

编者按：从两人充满欢快气氛的谈话中，我们可以了解到两人是很早就相识的老朋友了，拥有在游戏业界这个圈子内很友好的交情，他们对游戏事业的理念，对电影的憧憬和探究，对生活各方面的看法，都有着出奇的相似之处，这在业界实在是难得一见的稀罕物种。俗话说同行是对手，这话在游戏业界也不例外，互喷对骂看的似乎更多一些，像小岛和名越这样志同道合的基友真的很少见，也许有一天，两人共同开创一家属于他们自己的公司，那将会很有意思，期待两人共同合作开发的梦幻神作，不要说不可能，也许那离我们并不遥远。

「共同的兴趣以及事业理念 两位业界大腕的直面对话」

电软视点

总统与游戏，从Wii“入主”白宫说开去

“美国第一家用机”

刚刚上任并搬进白宫生活的美国总统奥巴马，公开了他将带进白宫的第一件“家电用品”，一台产自任天堂的Wii主机，对此，有人给了一个很生动的比喻：“如果奥巴马的夫人被称作是美国第一夫人的话，那么Wii主机将成为美国第一家用机。”

这次美国总统公开将Wii带入白宫，除了会让许多玩家感到好奇之外，是否还有什么深层的含义呢？

完全相反的事实

可能有玩家会猜测：看来奥巴马对游戏业还是颇有好感的，关于这点，我们只能遗憾的告诉你：从其之前的公开



↑虽然这张图是PS出来的，但事实却百分之百是真的。

发言上来看，似乎事实是完全相反的：

“我希望电子游戏产业能够为孩子家长们留下更好的印象，为他们提供更多优秀的信息，更恰当的分级制度。广播出版物和电子游戏产品能够把自身的分级和内容描述放在更显著的位置，让人一目了然。如果出版商对此异议，那么我的行政部门会代劳。”

“如果整个电子游戏行业不能及时内省的话，我想联邦政府将有责任扮演一个角色，我们必须正视这些新媒体带来的影响。”

——这些都是去年奥巴马在接受关于新媒体的调查问卷时所说的，如果仅从这些话语来看，很明显当时的总统候选人先生对游戏业没有什么好感。不过您也别太当真，因为通常在竞选期间，候选人们总会拿各种会吸引人们关注的问题说事儿，电子游戏只是其中之一。例如奥巴马的竞选搭档希拉里，就曾经说过“GTA是无声的瘟疫”。

在游戏中拉选票的总统

事实上，除了早期一些对游戏分级的评论外，奥巴马对电子游戏的内容并未做太多非议。而且，奥巴马的竞选团队与游戏业保持着不错的关系。



←奥巴马在虚拟选举中就曾经获得过胜利。

奥巴马曾经在18款不同的游戏中进行竞选广告投放，包括《疯狂橄榄球09》、《极品飞车10：卡本峡谷》、《NBA Live 08》、《火爆狂飙》等等，这也让他成为首位在游戏中向玩家宣传政治观点的政客。在这些游戏中，奥巴马的广告出现在公告版以及大标题上——尽管总统从未真正的玩过这些东西。据说，成千上万的奥巴马支持者们曾经在网游《第2人生》在线游戏中集会，奥巴马的虚拟人物也到场。

对玩家们的“回报”

在全美游戏玩家最终把奥巴马推进白宫之前，最有趣的一幕出现在奥巴马团队为玩家们发的一条信息上，呼吁玩家在11月4日的时候“放下手里的Wii手柄，都去为奥巴马投票。显然，奥巴马的团队终于见识到了玩家们的力量，看到了电子游戏对这一代人的影响，新总统必须认识到这些，游戏玩家们的贡献也许不会被很快地淡忘。

所以说，奥巴马这次携Wii入主白宫的事件，我们不妨看成是他对美国为数众多的玩家们（特别是那些支持过他的玩家们）的一种表示：我不会忘记你们，电子游戏和玩家都是一个值得重视的行业与社会群体。何况，在全球都受到经济危机困扰的大背景下，仍能保持旺盛势头的游戏业不失为一个让人振奋的焦点。 □文/北斗

奥巴马在XBOX LIVE虚拟竞选中的胜利

在XBOX Live上一次10万名投票玩家参与的虚拟竞选中，奥巴马就以43%的得票率击败了麦凯恩31%的得票率。如果联想到XBOX Live特殊的用户群来说，这次虚拟选举或许可以看成一次年轻人们的选择。其次，从奥巴马的政治资金捐助中我们也能找到一大串游戏行业的精英，比如Take-Two的CEO Strauss Zelnick，EA的CEO John Riccitiello以及GTA的制作人Sam Houser。

电软视点

SE，你的FF水晶新神话还要继续多久

Square Enix的《最终幻想13》可以说是目前最吊玩家们胃口的游戏之一了。经过近3年的制作，这部游戏的具体发售日依旧没有确定。而包含FF13体验版的蓝光影碟《FF7AC完全版》的发售日也从预定的09年3月变成了4月16日。价格为5900日元，比不含体验版的普通包装贵1000日元。同时还推出了名为“Cloud Black”的同捆PS3主机160G硬盘版。AC的蓝光+FF13体验版+这款限定主机，价格为49980日元，因为160GB的PS3主机目前在日本还没有正式发售，其他的限定版主机都是80GB的，虽然限定版主机只是多了个LOGO，但是目前的价格包含AC与FF13的体验版，对于想购买机器又是AC饭的玩家来说是相当划算的。Square Enix此举自然是想借助价格超值的PS3同捆主机来吸引更多玩家关心FF系列作品，SCE也希望以此促进玩家们对于PS3主机的关注，对于软件商和硬件商来说，这件事都是双赢的。

不过，AC毕竟是近4年前的作品。到现在推出“完全版”，追加的30分钟的内容和1080p的高清影像，现在看来似乎也不会有太多新意。这部产品中唯一有吸引力的，大概就要算FF13的体验版了。毕竟这是从FF13宣布开始制作到现在的第一个可供玩家试玩的版本，应该说对FF13感兴趣的人才会多花这1000日元去买带体验版的光盘。相比FF12体验版随美版DQ8发售，价格却不增加。这样的好事日本玩家就赶不上，只能买一张称不上新产品的复刻光盘还得多花钱，看来Square Enix确实已经算好日本玩家的银子好赚，不然也不会有这样的安排。

这些事情我们可以放在一边，FF13究竟什么时候才正式发售呢？Square Enix给出的官方日期是09年夏季。如果按4月份出体验版来推算的话，那么游戏正式的发售时间很可能在7月之后，估计Square Enix要在E3上对本作进行更多轰炸式的宣传，如今搭载在AC光盘中的体验版，一方面是为了继续吸引玩家注意力，让他们关注FF13；另外也是为了带动AC的销量，最大限度地采掘“FF7补完计划”的剩余价值。同捆体验版也好，发售限定主机也好，这些活动无非是为了造势，除了炒作FF13之外，也要让玩家们继续奉献自己，紧跟Square Enix的步伐，直到FF13发售为止。对于Square Enix的这套卷钱战术，估计日本的玩家们也是见怪不怪了，反正FF的影响大，粉丝群众数量不可忽视，无论是单卖的光盘还是限定版的主机，购入者一定大有人在，我们也不必为Square Enix担忧。

虽然带AC和FF13体验版的160G套装在价格上来说是超值的，但是如果回到国内这个特殊环境再看，因为主机数量有限，加上JS们惯用的炒作手段，到国内肯定会炒到一个不低的价格（至少比原价高出500人民币）。因此如果不是能从日本直接带来的话，这个就不必买了，还是把这个幸运的机会留给日本的FF饭们吧（笑）。

从宣布“FABULA NOVA CHRYSTALLIS”计划以来，Square Enix就一直将这一代FF神秘化，直到08年底的时候才公布了一批和FF13有关的艰深晦涩的专属名词（如理想乡=Cocoon、下界= Pulse、拯救被诅咒的露西的存在=Salvation of the ill-fated l'Cie），和当初那个用半通不通的拉丁语书写的计划名称一样，看得玩家们一头雾水。现在距离FF13的发售日还有相当长的时间，玩家们可以继续期待，Square Enix可以继续忽悠，而这个游戏的真正面目究竟是何样，恐怕很久都不会有人知道。至于SE在去年许下的美版跨平台方案，恐怕要到2010年才能露出眉目。反正SE今年要出的东西很多，玩都玩不过来，只可怜买了PS3等着玩FF13的玩家们，恐怕只能耐心去等了。毕竟耐心是一种伟大的美德嘛（Dark Alex语）。 □文/猴子



←FF7AC的蓝光完全版经过2年多的之作终于发售，FF13的体验版是一大卖点。



春节刚过，游戏业就迎来了09年第一个火热的季节，不仅大作即将接踵而来，业界的各大厂商，各大制作人，各大喷子也都不甘寂寞地活跃了起来，夸口的夸口，吹牛的吹牛，放撅词的放撅词，就像冬眠过后刚苏醒的昆虫一样热闹非凡，这也不错，业界就是要在这样你来我往的对喷吹牛中进步的。　□责编/翅膀



EA公司进行开发部门重组《极品飞车》制作组将重生

EA公司今年初的裁员让不少人丢了饭碗，也让很多喜欢《极品飞车》系列的玩家为之叹息，而根据最新消息，EA正在重新整合游戏部门，原《极品飞车》开发组很有可能将重获新生。

《极品飞车》最新作和前几作的销量都没有达到EA原先的预期，这也导致裁员裁撤开发组时成为了首要目标，而在广大玩家强烈的呼吁下，EA公司不得不考虑这部经典系列今后的出路问题，原开发组虽然解散，但品牌还在，目前看来只需要更换开发人员就可以了，之前EA已经公布了《极品飞车》三款新作的开发计划，制作小组非常有可能就是由新的一批人马重新组建的工作室，当然，等游戏正式公布时一切都会知晓了。编者按：好东西不会被埋没，有市场的商品也不会被商人雪藏，《极品》也是如此，旗下最知名的赛车品牌怎么可能就这么消失了呢。

40 可信度

育碧2011年将推出家用主机，正在招兵买马

电子游戏界下一个新参入的硬件商会是谁？苹果？哦不，你可能想不到，那家法国的商人具有比他更强大的野心，育碧，很有可能就是下一代主机的新参黑马。

育碧公司的首席执行官Yves Guillemot最近公开表示，育碧目前正在积极扩大招聘范围，吸收合并一些有技术有实力的小公司，以壮大公司的人员规模和开发实力，并利用这些吸收进来的公司拥有的技术和品牌开展新的项目，这能帮助育碧进一步增长公司业绩，还能为计划2011年左右推出新世代家用游戏主机打好坚实的基础。编者按：育碧去年的游戏出的又多卖的又好，可谓财源滚滚，不过真要趟家用主机这碗浑水，育碧的赌博可就太大了。

50 可信度

信用危机波及PS商店 SONY封锁大陆信用卡？

所谓边缘化消费人群就是得不到重视，连信用卡的信用都无法得到保障。近日有玩家反映自己的信用卡无法在PS商店上购买任何物品。港服的PSN网络平台一直是中国PSP玩家最常去也是最方便的网络消费平台，很多大陆的玩家都利用香港的网络服务来为自己的PS3和PSP购买需要的东西。但在前段时间有玩家反映自己的信用卡不能进行任何的消费行为，并显示"您的信用卡信息无效"这样的提示字样，据知情人士透露，是因为前段时间有大陆用户盗用信用卡进行非法消费，导致PS商店连续坏帐，SONY因此禁用了大陆信用卡消费权，目前该情况还有待SONY官方进行确认。编者按：就像很多日站封大陆IP一样，大陆的PS3和PSP玩家本来就是所谓的"非法用户"，出事被封也不奇怪。



《纷争 最终幻想2》有望开发，你期待吗 我们需要得到更多的支持，拿出行动来吧

这年头商人真是越来越会说话了，连野村这样的大腕也不能免俗。最近野村哲也称，如果能到更多支持，SE不排除开发续作的可能性，其用意显而意见了。

《纷争 最终幻想》目前累计销量已经突破80万套了，做为一款乱斗型作品能有如此骄人的成绩恐怕连SE自己都没有预料到，FF的品牌竟然达到如此高的程度。身为首席人设监督的野村哲也对此表达了自己的看法，称非常感谢广大FANS的支持，SE内部也考虑过制作这款游戏续篇的想法，野村本人也曾向该作的制作人高桥光则和池田亮司表达过想要制作续篇的要求，但是即使有这个想法，SE内部的情况也不允许分心来做这个，因为《最终幻想13》的项目是眼下最为要紧的事情。不过野村说了，"如果得到更多的支持，公司不排除改变情况的可能性"。编者按：其实这个"得到更多的支持"恐怕并非言语口头支持这么简单，多买游戏才是真的吧，去，再去买一份《纷争》的正版回来支持野村大神。





PSP2传言新版本，点触新屏幕 索尼严重不满，怒斥无事造谣

PSP3000发售后一直保持着不错的销售势头，有关PSP后续机种的传闻又传了一波又一波，最近美国著名游戏网站IGN又传出消息，据说是搞到了SONY内部的第一手资料，就是有关PSP2的确切消息。

这条由IGN引自一封匿名信的消息称，SONY内部正在秘密研制开发有关点触功能的新技术，就像iPhone那样的多点触控功能一样，并且已经从研制方面进展到应用化实用化的阶段，将之运用于下一代掌机已经有了很强的必然性，至于这下一代掌机，似乎说的就是众所期待的PSP2。

不过SONY方面很快对IGN放出的这条消息做出了回应，称其为造谣，并且非常愤怒地指责IGN不负责任的行为，但之前SONY做过的一次用户调查中的确有触控功能引用的相关内容，因此不能排除其下一代掌机存在和使用相关技术的可能性。编者按：既然是无中声有那SONY为什么还那么愤怒呢，如果按照常理来一句"不予评论"不就行了，估计这事还是有猫腻，SONY的那份调查表就值得玩味一番。



PS3近期肯定不会降价，我们对降价提升销量不感兴趣，成本不允许

SCEE主管David Reeves："PS3现在来讲确实比较贵，但需要生产成本降下来才有可能进行降价之类的措施，目前为止近期还没有这个可能，而且靠降价来促销量我们不是太感兴趣，在PS3十年的生命周期中，我们坚信这是一条可以赢利的商业模式。"

——"不感兴趣"只是一种托托辞，谁都知道价格对商品吟味着什么，只是目前PS3的成本和SCE的状况不允许再降了，也根本降不起了，仅此而已。



媒体评分对游戏销售影响很大，很多时候都要迎合评分来做游戏

世嘉欧洲分社总裁Mike Hayes"现在如果要开发一款高端的PS3或X360游戏，就必须要迎合媒体评分标准去制作，以获得较高的分数，不然的话，评分低于一定标准你的游戏就会卖不出去。"

——的确是这样，现在一款游戏发售前各大国际媒体的评分是玩家们参考的重要标准，游戏的销量很容易和其挂勾，虽然有少许例外，不过厂商要想活就得拍好媒体的马屁塞上足够的银子确实是很无奈的事情，这就是商业。



Xbox360只是一款短命的产品，最多活5年，我们PS3可是有10年寿命。

SONY计算机娱乐CEO平井一夫："微软的Xbox360绝对是一款非常短命的产品，上代Xbox就是这样，X360也最多活4、5年就到头了，我们的PS3则有长达10年的寿命，最终将领跑业界。"

——这位老大真可谓口无遮拦，PS3十年生命期论似乎都挂在嘴边上，不过话说回来X360目前正处在高峰期，应该还有相当长的路要走，推出主版设计改良型到是有可能。至于PS3，目前全球销量大幅落后于X360，只在日本依靠品牌效应和"地方保护主义"领先后者近200万的销量，如果真要发展十年的话，恐怕到时黄花菜都凉了。



SONY的某位高管简直是太过自满了 PS3再过10年也别想追上我们

微软Xbox360产品经理Aaron Greenberg："对于之前SONY某位高管抨击X360短命之说，我只能形容这是一家老牌硬件商的自满，我想象不出PS3有什么理由能追上我们，估计到2014年别想拉近和我们的距离。"

——针锋相对的反击，这类两家高管的直接互喷到是很少见，X360现在全球销量超越PS3相当多，月销量甚至达到X360和PS32：1的差异，市场是打下来的，不是耍嘴皮子喷下来的，有这工夫不如去做好游戏比什么都强，微软现在要做的是如何改观在日本的市场。

电软视点

新的无双骗钱轮回·始动



KOEI近日公布了PS3独占作品《无双OROCHI Z》，看来这次KOEI又将枪口标准了高端用户，而且是无双系列的铁杆用户。虽然目前PS3的市场占有率大不如从前，但对于360版和PC版来说已经是天壤之别了。就算是严重缩水的PS2版《真·三国无双5 SP》、《高达无双2&SP》，也能捞到不错的销量，看来无双系列还是主要依靠PS系主机来生存，所以这次KOEI又推出《无双OROCHI Z》再来捞一把。



要抢就抢FANS的钱！

我为什么说《无双OROCHI Z》是针对的铁杆用户呢？本作是《无双OROCHI》和《魔王再临》的合体版，但众所周知，《魔王再临》基本就是《无双OROCHI》的强化版，类似猛将传性质。那么《无双OROCHI Z》就可以直接视为《魔王再临》的强化版，那么就是猛将传的猛将传。新卖点依然是加两名新角色和新关卡，想用两名新角色来圈钱，除了FANS谁会买帐？而且这次抢钱的对象是PS3用户，说明KOEI对于无双FAN的PS3拥有率很有信心，也坚信这个团体的绝大部分成员会掏钱。用FANS的支持兑换为圈钱的手段，KOEI的卑鄙和狠毒可见一斑。猛将传还要出猛将传，加新人就有人买帐，KOEI完全是把旗下的FANS当成"沉默的羔羊"，我代表这些被KOEI"迫害"的FANS高喊，KOEI必须向我们切腹谢罪！

KOEI何时才能出一个完整的"无双"？

《无双OROCHI Z》是PS2版、XBOX360版《无双OROCHI》和《魔王再临》的强化版，而360版《无双OROCHI》和《魔王再临》则是PS2版两作的强化版，初作是07年3月推出，《Z》则是09年3月推出，历时两年才推出可能是最终版。再来看看之前，PS3上推出《高达无双》，之后又在PS2上推出《高达无双 SP》，并在其中加入了武者高达MK-2，使得PS3用户花了比PS2用户更多的钱，却没买到一个完整的产品！拥有PS3的绝大多数用户肯定是拥有PS2的，让用户双重消费一个半成品+一个缩水产品，这绝对不止是罪加一等！同样的，《真·三国无双5》，在PS3版中一大半无双武将都是半成品，而在PS2版中却多了6名无双武将"转正"，可惜PS2版缩水太严重。当然这次"转正"只是开始，《真·三国无双5 帝国》中孟获等人的回归，让人都有些搞不清楚，这次到底是"帝国"还是"猛将传"，加上连舞槽的取消，估计三国系列又准备回归4代的老路线了。就目前公布的情报来看，2月26日即将推出的《联合突击》中，还没有确认有孟获等他势力的新武将登场，如果果真没有的话，看来KOEI又没有给这个PSP版《伪·三国无双5》一个善终。



源平无双，呼之欲出？！

《无双OROCHI Z》里又增加了猛将武藏坊弁庆，加上源义经和平清盛，我有足够的理由相信源平无双，呼之欲出。KOEI不可能让源平时代的角色在《无双OROCHI》系列里混"一辈子"，KOEI会在一个适当的时机把源平无双推上前台，当然是在《战国无双3》之后，相信静御前、平教经、源赖朝、平知盛、巴御前等等……等等源平角色不久就会与大家见面。等到《战国无双3》推出之后，相信《无双OROCHI 魔王三临》也离我们不远了……等《真·三国无双5》、《战国无双3》的新角色造型全部推出后，KOEI就会给《无双OROCHI》的角色全部换上新皮囊，再推出PS3、PS2、360、Wii等数个平台的系列新作，这就是KOEI现在所上演的"无双骗钱轮回"……

□文/七曜

电软视点

朱门酒肉臭，路有冻死骨——任氏的天堂与地狱

任天堂是什么？对不同的人和团体来说具有不同的解释，任天堂的主机又是什么？对不同的人和团体来说更具有迥然不同的意义，在任天堂的主机全球销量一路高歌猛进的表面下，却深藏着广大第三方苦苦的惨淡销量与屡屡受挫的新作口碑，第一方与第三方的作品在Wii与NDS这两台全球销量最高的主机上形成了极为鲜明的反差，这，到底是怎么回事？

任氏的天堂——天堂任我飞

去年下半年流行到现在的全球金融危机让多少企业遭了殃，又有不知多少员工因此被雇主解除了劳动关系，全球几乎都沉在一片灰色的经济低潮之中。但任天堂除外，依靠着Wii和NDS全球持续发疯般的热卖，滚滚财源止不住地飞进任氏的腰包，就算是金融危机闹得最厉害的去年11、12月，Wii在美国却造成了举世空前的超级热卖，人们都像抢钱一样在各大卖场争相抢购属于自己的Wii主机，一时间断货、缺货成了卖家最常用的词汇，广大消费者似乎只认识任天堂的主机，只认识任天堂这一个品牌，就连圣诞节送给孩子们的礼物也逃不出任氏的这两样，已经接近破亿的NDS和5000多万的Wii让他们的同行对手连个毛都够不到，任天堂的第一方软件更是出一款大卖一款，动辄几百万的销量早已是家常便饭，连新上任的美国总统奥巴马都要带一台Wii入主白宫，08年是任天堂的一年谁都找不出理由来否认。

拜此所赐，任天堂的财政一路持续走好，根据东京证券所的调查显示，任天堂市值达到日企的第四位（第一名为丰田汽车），日本游戏界远远超过第二名SONY位居龙头老大，而且根据最新记录显示，如果除以在职员工总数的话，任天堂的人均年利润却远超丰田汽车的5倍以上！任天堂是人均创造价值最高的企业，也就是说每个员工所能得到的价值分红是最多的，这就是强大的任天堂，富有的任天堂，"日本首富山内老爷子和他一群富翁小弟们的幸福生活"恐怕就是最好的形容。任天堂的主机，似乎已经赢下了这个世代，不管是家用机还是掌机，任氏的帝国已经无人可以动摇。



第三方的地狱——地狱任我爬

另一头，广大的第三方软件商，不管是日本的还是欧美的，在任天堂主机尤其是Wii上推出的游戏几乎就没有遇到过好事，尽管主机全球热卖，但第三方的游戏就是卖不出去，十几万的销量，几万的销量，几千的销量，甚至连销量榜上都看不见的销量，一个比一个寒酸。就算是以前主流机种上的那些名作的续篇，也一个接一个成为了雷作的代表，《零 月蚀》、《天诛4》销量一个比一个惨，两款《传说》十几万的销量在任氏数百万销量的阴影下也成了小儿科，就连国民品牌《最终幻想》也没有幸免，《时之回声》Wii版1万多份，NDS版5万多份的可怜销量，实在让人为之叹气，恐怕，只有《DQ》还能小小地自夸一下，因为那是卖传统，卖品牌的游戏，除此之外什么都不是。第三方，只能在不起眼的角落里拣拣任氏的残羹剩饭，饿一顿饱一顿，勉强地收回点成本而已，厂商们依然还是该裁员的裁员，该亏损的亏损，任天堂的主机并没有给他们带来任何好处，啊，这多么像学生课本中描述的"朱门酒肉臭，路有冻死骨"的鲜明写照啊。

三坟机都卖给了谁？

实在让人不禁怀疑，绝大多数购买任天堂主机的到底是不是游戏玩家？这几千万上亿的主机销量中有几成真正是玩家去买的？恐怕这个份额会很少吧，任天堂开扩的是玩家之外的普通大众市场，也就是平时不怎么玩游戏的那些"普通消费者"，可以大胆的说，以总体百分比来算购买任天堂主机的玩家比率其实并不高，并不比PS3和X360的玩家多多少，多出来的是平时较少玩游戏的普通消费者，因此在其上推出的传统游戏并不能像任天堂游戏那样发疯般地热卖，普通消费者认任天堂的牌子胜过游戏本身的好坏优劣，任氏风格是任天堂自己主导的，其他厂商根本学不来，对于普通消费者来说任天堂等同于游戏机，其他都是附属品可有可无。当然这是对普通消费者而言，玩家们还是要根据自己的喜好来选择游戏的。

□文/翅膀

PSP中文大作贺新年，勇者&战鼓

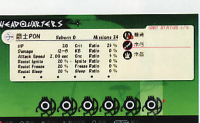




汉化专递 EXPRESS CHINESE

上期刚说到索尼台湾分部发布了3款中文PS3游戏，紧接着索尼香港分部就在2009年1月22日农历春节前夕在在中国香港特别行政区、中国台湾省、新加坡、泰国、马来西亚等地区推出了两款繁体中文版PSP游戏，分别是《勇者实在太嚣张 or2》以及《战鼓啪打碰2：碰碰齐同乐》，游戏定价为299元港币，1190元新台湾省币。

关于这两款PSP游戏的介绍，这里就不多说了，都是去年年底前推出的优秀PSP游戏，人气很高。这次索尼能在如此短的时间内发售两作的中文版，让人振奋，只不过这两款游戏标题的中文版译名总让感觉有那么点奇怪……



↑战鼓啪打碰深受众多女性玩家喜爱，在我国也是受众很广的游戏。

春节期间的惟一硕果：雷顿教授3

与PSP游戏汉化的爆发不同，今年春节期间NDS方面则仅有《雷顿教授与最后的时间旅行》一款作品的汉化版发布。原以为不少NDS游戏汉化组都憋着准备在春节期间发布中文游戏给大家献礼，看来是估计错误，说来也是，上期NDS方面就已经一口气发布了数款RPG大作的汉化版，足够大家春节期间玩上相当一阵子了。

好在《雷顿教授与最后的时间旅行》这款游戏足够喜欢它的朋友们晚上一段时间了，汉化版的发布，终于使得因为语言障碍而不得其门而入的我国玩家可以一睹其乐趣。说起来，本作的文字量还是相当大的，由此也可以想象本作汉化所需花费的时间和精力之大。

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
雷顿教授与最后的时间旅行	基本完善	ACG汉化组

汉化小组：NdsBBS



NdsBBS汉化组是下属于掌机天堂网站NdsBBS.COM的另一汉化组，与兄弟汉化组逆转ACE一样，NdsBBS汉化组也是秉承着对游戏有爱的原则而从事着他们的汉化。NdsBBS汉化组成立于2006年初，依托于NdsBBS网站强大的人气而聚集一帮对汉化有爱并甘于无私奉献的组员。早期的汉化主要以与其他小组合作的方式，而NdsBBS汉化组更多的承担工作量相对较大的翻译任务。

随着一系列汉化事件后，重组后的NdsBBS汉化组开始着手于完全独立汉化的道路，并且长期秉持着低调从事的作风，为了避开汉化界中某些不良风气和炒作，且只在游戏完成后才发布作品，并且同样是在兼顾效率的同时注重汉化品质。NdsBBS汉化组所涉及的作品和类型广泛，除了近期大受欢迎的《勇者斗恶龙5》和《勇者斗恶龙4》外，还有《TAO 魔法之塔与魔法之卵》以及《最终幻想》、《牧场物语》和《游戏王》系列等。

NdsBBS汉化组的主力成员主要有韩笑逢生、supperrabbit、死神迪奥、nakazawa、yuekaih，以及在重组后加入的王炮和一狼等优秀的一级翻译，熟悉汉化的朋友们不难看出其中不少成员也是逆转ACE的核心成员，因此NdsBBS汉化组的汉化质量自然也继承着逆转ACE那样高品质和高素质的制作水准和态度。

代表作品：《勇者斗恶龙5》、《勇者斗恶龙4》、《最终幻想 水晶编年史》、《TAO 魔法之塔与魔法之卵》、《最终幻想3》、《牧场物语 精灵驿站》

360中文游戏：《音乐派对》与《忍者狂刀》

近期在XBOX360上分别有两款中文游戏登场，它们分别是1月份已发售的《音乐派对》以及2月12日发售的《忍者狂刀》。

《音乐派对（lips，旧称歌神）》是一款卡拉ok音乐游戏，提供40首热门经典欧美歌曲以及无限扩充的网络下载与自制输入功能，让玩家通过会随音乐节奏闪亮的专用无线麦克风，伴随精彩的音乐影片尽情欢唱。除了拿着麦克风的主唱玩家之外，其他玩家还可以通过麦克风内置的动态感测功能或xbox 360手柄来摇晃麦克风或按键的方式来发出铃鼓、牛铃或拍手声等音效来促进现场气氛。本作价格为2300新台币，包装中将同捆附属两只专用无线麦克风（黑、白）。



↑本作一看就是明显模仿忍龙的游戏，希望不要太雷人才好。

《忍者狂刀（Ninja's Blade，本刊译名忍者利刃）》，由日本FROMSOFTWARE公司制作。游戏中健将施展各种超人般的忍者动作，包括飞檐走壁、从大楼外墙垂直落下等，并配备多样化的武器和丰富的忍术。本作价格为1390新台币。

FF纷争，完全汉化版粉墨登场！

上期我们曾经介绍过，PSP上的大作《最终幻想 纷争》先是发布了一个"菜单汉化版"，好在汉化工作者们没有让粉丝们等太久，年前终于发布了正式的完全汉化版。本汉化版由CG汉化组负责汉化，自从游戏发售当天起，该组成员就一直致力该游戏的汉化工作，虽然困难重重，但大家靠着一股牛劲和对最终幻想的爱，还是顺利地完成了，为了配合春节，且考虑到春节期间会会比较忙的缘故，其将这个还存在着些许不足的补丁放出，但相关的润色也并不会止步于此，完美版会在不久的将会正式发布。该补丁不含动画汉化，需要动画汉化的玩家请另外下载动画汉化补丁。另外，本来拥有的好友卡片讯息还是日文，安装过data install的玩家要把安装资料删除掉才能看到中文。

↑春节期间终于发布了纷争的较完善汉化版，素质还不错。

近期PSP汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
勇者实在太嚣张 or2	官方汉化	索尼香港
战鼓啪打碰2：碰碰齐同乐	官方汉化	索尼香港
最终幻想 纷争	基本完善	CG汉化组
幻想高尔夫 魔法飞球	菜单汉化	computer29
永远的伊苏6 纳比斯汀的方舟	基本完善	CG汉化组
家庭教师	剧情汉化	中华ACG民间公会
订购吧 我们的世界	剧情汉化	CG汉化组

经典回顾：北欧女神传



↑北欧女神的故事非常之精彩。

《北欧女神传》是ENIX公司1999年在PS上的经典之作，它抛弃了传统的RPG的作战系统，而是引用了以按键发动攻击的新系统。本作讲述的是命运之神雷纳斯·瓦尔基里得到主神奥丁下达的指令在世界终结之日"诸神之黄昏"来临之前到人类世界去吸收勇者之魂引导到天堂的雅鲁哈拉神宫，为神界作战力准备的故事。然而就是这个收集战魂的经历，却导出了太多的感人故事，人与人的理解，憎恨，包容，牵绊，关爱，珍惜得以最大限度的体现，充分表明了制作者的以人立足，以情为本的良苦用心。本作剧情方面非常之出色，只有当你都明白了游戏各章中那些战死英雄们的悲剧性故事，才能真正理解《北欧女神传》的神髓所在。中文汉化版，无疑为我国的玩家们创造了一个极好的机会。

被圣府所统治，浮于宙空中的都市“科库恩”，下方广阔的大地帕鲁斯，以两个不同的世界为舞台，由水晶引导着未来的《最终幻想13》世界，随着情报的逐一明朗，已经越发像我们展开她完整的面貌。本次最新公布的角色“萨兹”，是与以往角色风格迥然不同的异色人物，他与女主人公闪电等人共同袭击了圣府军的列车救出了要人，但两人之间似乎并不怎么友好，有着某种微妙的关系，就像以前发生过难以言语的过去一样。那么，下面就让我们一起来探寻一下这位异色大叔的独特魅力吧。 □文/翅膀

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：最终幻想XIII		2009年内预定	
	角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	蓝光	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定



背负的难以言语的命运两人如何面对

↓本次公布的战斗画面中这位大叔也出尽了风头，两把耍酷的手枪和凄厉的魔法让人不禁觉得这会是一名相当强力的主力角色。



本次公布的新角色不论谁看了都会觉得眼前一亮，就像与《最终幻想》系列格格不入的设计风格，让人过目不忘，独特的爆炸头，像阿拉伯人一样的胡子，偏向华美的服饰，黑色的大皮靴，挂在腿间的双枪，手中的袖珍陆行鸟……一切都是那么另类，那么令人印象深刻。这位大叔似乎与女主人公闪电有着非常深的渊源，两人也在一起共同行动，从两人的话语间可以看出这位叫萨兹的男子和闪电对抗的圣府军有着微妙的关系，对脱离军队的闪电颇有微词，他们之间会产生怎样的故事呢?

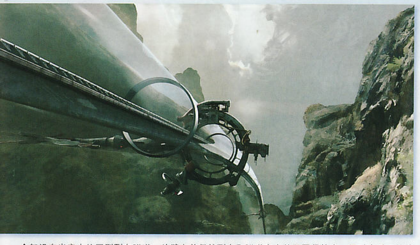
新公布的战斗画面中萨兹也和闪电一同出现在了我方阵容中，以两把大威力的手枪进行远距离的射击物理攻击，而且还会使用魔法对敌人进行压制，双手所持的巨大器具能发出强大的火焰，将敌人烧得一干二净。萨兹的武器全部都为远程攻击型，与近身剑技为主的闪电完全不同。

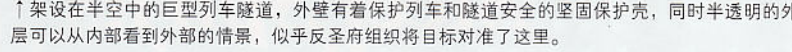


萨兹·卡茨罗伊，第一眼就给人印象非常深刻的角色，年龄不明，但从外貌能看出比男主女人公们要年长不少，似乎身负着很强的社会责任，喜怒表现非常明显。

繁荣的世界中的社会问题 反圣府组织的抗争连绵不绝







↑架设在半空中的巨型列车隧道，外壁有着保护列车和隧道安全的坚固保护壳，同时半透明的外层可以从内部看到外部的情景，似乎反圣府组织将目标对准了这里。



脱离了军队的闪电 将如何面对萨兹的质问

女主人公闪电因某个原因脱离了原从属的圣府军，走上了与之相敌对的道路，而萨兹似乎与这件事有着某种紧密的关联，即使闪电脱离了军队，他也不得不与她共同行动，但对于萨兹的质问，闪电表现出了非常冷漠的态度，面对他的询问缄默不语，似乎其中有着不能启齿的难言之隐。从图片中我们可以看出萨兹对于闪电的某种事情非常执着，甚至相互大打出手，和脱离军队的闪电共同行动似乎也伴随着相当的危险，他到底在追逐什么呢？



亲如父子的陆行鸟！

陆行鸟自打《FF2》登场以来，从没缺席过历代任何一款作品，本次《13》新公布的情报中也看到了陆行鸟的身影，黄色的羽毛，尖尖的鸟嘴，可爱的黑色眼睛，加上袖珍的身型，让人怀疑能否长大供人骑乘，和萨兹共同行动的陆行鸟与萨兹之间有着非常深厚的信赖感情，几乎是无话不谈，他们之间的关系可以说就像一对父子一样。





↑小到可以放在手上随身携带的陆行鸟，就像一只使魔一样伴随着萨兹，形影不离，亲密无间。

↑萨兹身下的孩子是谁？是否是关于他过去的相关内容呢？





掌机作品的《超级机器人大战》最新作就是这作《K》了。继《W》后，掌机新作又一次登陆于NDS平台，与去年的PS2的《Z》同样，这款新作也采用了新生代的新动画作品为主打，超出了以往老作品的禁锢，大量新生代的参入作品让这款新作充满了年轻的朝气。根据最新情报，本作将采用《OGS》中的双人小队系统，并做出了优化改良，自由切换的双人组合战斗将让本作更具有灵活的战略性，好了；就先让我们领略一下《机战K》新时代的演出魅力吧。 □文/翅膀

NINTENDO DS NDS	本刊译名：超级机器人大战K		2009年4月2日	
	战略角色扮演	BANPRESTO	6090日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

新生代钢魂之战于NDS上打响！开创《机战》之无败传说的年轻新纪元！ Steel Spirits Burning!

机战的魅力

《超级机器人大战》系列1991年初次登场，至今已有超过40部相关作品推出，是一部将各种不同机器人动画作品巧妙融合在一起同台演绎的梦幻战略角色扮演游戏。跨越了作品间的界限，让为数众多的超级机器人共演一出又一出精彩绝伦的热血战斗故事。



↑最能展现原作魅力的战斗画面是每作受关注最多的特色。

苍穹之法芙娜

平井久司担任人设的另一部人气动画，于04年7月012月播出。这部作品在当时《高达SEED》大红大紫之时由于师出一门的人设也引起了相当的话题，除了画风明显的男男女女外，片中基情四射的剧情更是对比某对鸡狼有过之而无不及。机体方面自然走的是真实系路线，期待游戏中的上佳表现。



↑主人公真壁一骑和他的少男少女们从迷之生命体手中守护地球的故事。





参战作品集 Origins

家用机版登场过的新时代作品于掌机再现

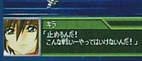
●机动战士高达SEED/DESTINY

前后两部的大人气高达动画，成功的商业化风格可算是挽救了高达这个品牌，鸡神，五彩大炮，中途换主角，山寨强化复合版神机，等等等等，数不清的看点。

●机动战士高达 SEED C.E.73-STARGAZER-

《SEED DESTINY》完结一年之后发售的OVA短篇动画，以TV版同样的年代为故事背景，描写扎夫特的观星者与地球军的黑色强袭之间的宇宙战斗。调整人与自然人之间在生命危及关头互相帮助是本作的一大看点。





↑不管老观众如何骂，种子都是拥有超高人气的作品，本作的表现令人期待。

●OVERMANキングゲイナー

俗称《完蛋人》，富野由悠季继《倒A高达》之后的又一部神作，本作曾于《机战Z》中登场，那超高的运动性和犯规的Overskills让其成为主力中的主力，期待本作更上佳的表现。

●神魂合体ゴーダンナ! SECOND SEASON

曾经在《机战IMPAC》中登场过的OVA作品，强劲的机体实力，三人份精神，美女副驾驶足以让其成为前线主力之一，远近兼备的武器配置让其能胜任任何场合的战斗。不过由于原作短短的剧情，估计戏份不会很多，作为战力来说足够了。

参战作品一览

本次参战阵容全面大换血，老作品只剩下了魔神Z一部，时代的眼泪啊。

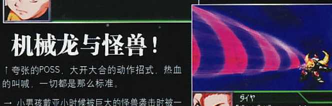
- ●破邪大星ダンガイオー
- ●OVERMAN キングゲイナー
- ●苍穹のファフナー
- ●电脑战机バーチャロンマーズ
- ●机动战士ガンダムSEED
- ●机动战士ガンダムSEED DESTINY
- ●机动战士ガンダムSEED C.E.73-STARGAZER-
- ●マジンガーZ
- ●ガイキング LEGEND OF DAIKU-MARYU
- ●钢铁神ジーグ
- ●机兽创世纪ゾイドジェネシス
- ●神魂合体ゴーダンナー!!
- ●神魂合体ゴーダンナー!! SECOND SEASON
- ●ガン×ソード

注：黄色为首次参战作品。

大空魔龙 LEGEND OF DAIKU-MARYU



2005年11月－2006年9月播出的重制版TV动画，以老一代《大空魔龙》为蓝本进行了改编与强化，整体风格可以算是标准的超级机器人动画，不过比起原作这部重制版各方面都更显低龄化了一些。



机械龙与怪兽！

↑夸张的POSS，大开大合的动作招式，热血的叫喊，一切都是那么标准。

←小男孩戴亚小时候被巨大的怪兽袭击时被一只神秘的机械龙所救，5年后，巨大的怪兽再次出现，戴亚与机械龙再次命运般地重相逢了……

钢铁神ジーグ



以漫画版《钢铁ジーグ》发展而来的TV动画续篇，于07年4月－7月播出。讲述前作50年后的故事，被毁灭的邪魔大王国再次复活，新一代主角剑儿驾御钢铁神再次投入了新的战斗。热血豪快依然是本作的风格，前作的老一代ジーグ也会有客串，与新主角同台共技，期待本作中的强势表现。



新一代的钢铁救世主

HP 2050/ 3800 EN 110/130

剣児
「俺が土に還してやるぜ、ハニワ幻神！」

剣児
「スピンストォォォームッ!!」

↑好熟悉的招式，够元祖。

←继承了前代钢铁ジーグ的衣钵，将热血又豪迈的气魄尽情释放！

打倒复活的邪魔大王国

机兽创世纪 ゾイドジェネシス

05年4月－06年3月播出的TV版动画，是TAKARA旗下动画首次参入机战系列的作品。描写少年少女们操纵机兽参加反抗迪加鲁多武国的战斗故事，在同类动画中少有的有些政治色彩的作品。可爱人设和强大的机兽是最值得关注的地方。



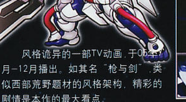


驱使神棍机兽反抗残暴的武国

ルージ
「ムラサメライガァァァーッ!!」

↑主人公操纵的村雨狮具有自我修复和自我进化的神棍能力，加上强大的战斗力相信会是玩家队伍中的绝对主力。

GUNXSWORD



风格诡异的一部TV动画，于05年7月－12月播出。如其名“枪与剑”，类似西部荒野题材的风格架构，精彩的剧情是本作的最大看点。



↑男主人公雷拥有各种各样被人们赋予的绰号，是一位冷酷的传奇式人物。

ヴァン
「チェェェーストォォォッ!!」



↑这部作品脱俗商业化的迥异被不少人所喜欢。

传奇式男人的复仇剧！

领略K的魅力

机战代言人为您讲述新作之理念

寺田贵信 Takanobu Terada



长年经手《超级机器人大战》系列的著名制作人，目前除了本作《机战K》外，还身兼即将发售的PS2《机战Z 特别篇》的开发制作，最近的工作相当忙碌。

——请问这款新作的副标题“K”是代表什么含义呢？

寺田：这个其实就是“便携机”英文说法中的“K”，你可以理解为“掌机版的机战新作”，是不是很简单呢？（笑）

——看了本次参战作品的名单，似乎2000以后播出的动画作品相当多啊。

寺田：是这样的。对于掌机来说，玩家群中很多都是年纪不大的新生代玩家，因此包括去年的《Z》在内，都是以近些年新近推出的动画作品为开发基准。说来《机战》系列到今年已经进入第18个年头了，而第一次接触《机战》系列的玩家也一定非常多，因此《机战K》采用了全新的剧本，全新的参战作品，构成一部风格趋向于新生代的作品。

——非常期待能组合成怎样精彩的剧本。不过，这次系列首次参战的作品也非常之多啊。

寺田：含去年发售的《机战Z》，近期的开发方针都是以近些年新出品的机器人动画为素材基准，《机战Z》中新增加的人气动画受到了广泛好评，也给系列注入了新的活力，本作依然是以这个理念来开发制作的。而且本次《机战K》还有着如《苍穹のファフナー》等《机战Z》中都没有的全新作品登场。

——首次参战作品当中，也有着像《机兽创世纪ゾイドジェネシス》这样历史悠久的老经典系列作登场，实在是很意外呢。

寺田：本作也有着补完的一种意思了，就算《机战》系列已经那么多年了，还是会有遗忘在历史中的经典动画作品，需要逐一去挖掘，请期待以后的《机战》作品给诸位带来的惊喜吧。



战斗的背景地点看起来不知道是哪里，但是总给人一种玩《真人快打》的感觉。在电影真人化之后，格斗游戏也开始朝真实对战的方向发展了吗？ 游戏的暴力效果也是仿照着电影进行制作的。

←乐平的样子看起来不像一个强盗，倒像是黑社会的斗殴分子。

龙珠战士现身 似曾相识的舞台

DRAGONBALL EVOLUTION

PS Portable PSP	本刊译名：龙珠：全新进化		2009年3月19日	
	对战格斗	Bandai Namco Games	价格未定	日版
	UMD光盘	1-2人	记忆容量未定	审查中

龙珠真人电影横空出世 雷死玩家不偿命！

大家还记得一公布就雷得众多龙珠迷纷纷倒地的真人吗？去年宣布推出电影版的《龙珠》，其标题正式定名为《龙珠：全新进化》（Dragon Ball Evolution）。现在电影还没有上映,游戏版却已经提上了发售的日程。游戏版的《龙珠》将登陆PSP平台，游戏类型和以前的大部分《龙珠》一样属于对战格斗。由于Bandai Namco有制作《铁拳》等格斗游戏的经验，所以本作看上去多多少少有点“铁拳”的感觉，包括人物的格斗姿势和出招。和其他《龙珠》作品不提，游戏中的角色造型与真人拍摄的电影版一样，有一种很写实的感觉。不管你喜欢不喜欢《龙珠》的电影，这部游戏确实算是做得和原作（指电影）相比还原度相当高的了。不知在掌机上玩到真人版《龙珠》的感觉如何，估计和一般的3D格斗差不多吧。至于美版游戏4月份才上市。当亚洲玩家欣赏电影的时候，PSP美版的游戏还没有发售呢。不知道玩家们对于这部以真人电影为原形制作的游戏是否有所期待，反正电影给人的印象很“震撼”，估计游戏也差不多。



天崩地裂 电光火石飞溅



↑武天老师（龟仙人）的背上没有龟壳，身形也由一个干巴老头变成强壮的大叔。他的冲击力度很大吗？



↑琪琪的造型与布尔玛的造型和原著的差别实在是太大了，熟悉原著的人估计会被雷到跌倒。

电影龙珠究竟是好是糟？ 只有看了之后才知道

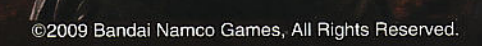
电影版的《龙珠》由黄毅瑜执导、周星驰担任影片监制，20世纪福克斯公司负责电影发行。福克斯公司考虑到《龙珠》在亚洲拥有广泛的群众基础，所以《龙珠》在包括日本、香港、台湾、韩国、东南亚在内的大部分亚洲地区都将比北美提前数周上映。不过在内地方面，该电影的引进状态仍然是未知数。

说到电影版的人物造型，很多喜欢《龙珠》十几年的老观众们纷纷表示强烈的反对。除了人物造型与原著相差太多之外，一些重要角色（如小林、天津饭）的缺席和故事剧情被胡乱删改也是一个重要原因。不过电影的制作者貌似对此不太在乎。只要有噱头，就一定会有人去看，并且轰动一时，就像前不久的《赤壁》一样。

无敌必杀技发动 冲击波元气弹爆发



↑布尔玛向乐平踢起一脚，这一下的冲击力看上去似乎不小，光影效果很有漫画色彩。



将伙伴们召集在一起与蓝龙之影并肩作战



NINTENDO DS NDS	本刊译名：蓝龙 异界的巨兽		2009年预定	
	角色扮演	Bandai Namco Games	价格未定	日版
	卡带	1人	容量未定	审查预定

游戏开始之后首先要决定主人公的性别和外表。玩家可以自己决定主人公的性别和容貌，包括脸部造型、服装、各种附件的搭配等等，最后造出自己喜欢的主角。角色造型的系统和Mii有一点相似，不过基本上还是很有鸟山明风格的。除了脸之外，角色的形象也会随装备不同发生变化，这也是游戏的一大特色。 ☐文/猴子



↑→眉毛、眼睛的选择画面让人联想到Wii的玩家自制个性角色Mii。

男主角

女主角

男性和女性主人公都有默认的形象，从造型来看很容易让人想起龙珠里的悟空和DQ8的杰西卡。

用自己创造的角色和伙伴们一起冒险！

《蓝龙》系列的最新作《异界的巨兽》将由Bandai Namco Games的《传说》系列制作人马场英雄开发，系列原制作人坂口博信担任总指挥，人设仍旧由鸟山明负责。《传说》系列的正统RPG风格与《蓝龙》在DS上的结合，会带来怎样的变化呢？本作的冒险方式是任务制。主人公在世界各地旅行的过程中，完成各种冒险的人物，将故事推向前进。



→战斗的时候可以使用装备的"影子"，也可以使用新习得的技能。





激烈的交战！

←战斗画面简单明了，只要用触笔进行操作就可以进行战斗，与敌人战斗的时候画面充满动感。



→在世界的各个城市和不同人交谈可以得到剧情发展的情报。

在世界各地探索未知谜题



↑用触笔和按键都可以操作角色进行移动，在很多地方可以触发剧情，然后展开新的冒险。

多人游戏的模式

本作还支持多人联机对战，玩家们可以将自己创造的不同的主角放在一起接受任务并且开始冒险。游戏中有一些特定任务必须联机完成。在联机的时候可以用软键盘进行交谈。整个战斗节奏很紧凑。



一边沟通一边进行战斗

众多原创的影子也会在游戏中登场！



1."影子"是什么？

"影子"是《蓝龙》系列中的关键要素，是赋予主人公们各种力量的谜一般的存在，说起来和召唤兽差不多。"影子"的种类众多，形态各异。

2.装备与外貌的变化

自从进入3D时代之后，角色的造型随着装备的变更而发生变化是很平常的事情。而这一代的《蓝龙》也支持角色外貌的变化。只要装备了不同的防具和武器，角色的形象就会发生改变。玩家们除了在设计人物形象的时候需要注意以外，选择装备也是不可缺少的。

RESISTANCE
RETRIBUTION

曾经在PS3上推出的首发射击大作《抵抗》系列，继去年推出2代之后，又将在PSP上推出系列外传性质的作品《抵抗 因果报应》。本作故事虽然是独立的，但是与PS3上两部作品的剧情连在一起，向玩家们解释基美拉灾难的来龙去脉。游戏的方式和PS3版不同，采用的是第三人称视角的射击操作。虽然PSP的屏幕较小，但是游戏的效果还是很出色的。由此可见制作者的开发诚意很足。现在游戏的试玩版已经推出，我们来看一看掌机版的《抵抗》是什么样子。 □文/猴子

雷恩·布夏尔中尉

二战时期法国民间抵抗组织Marquis的中尉，是一个性格冷静坚强的女战士。

詹姆斯·格雷森二等兵

本作的主人公，曾经是英国海军的中尉，因为当逃兵而被投入监狱。



《抵抗 因果报应》的故事发生在《抵抗1》结束几星期之后。曾经为英军反抗纳粹立下功劳的主人公詹姆斯·格雷森（James Grayson），因为擅自脱离部队并且杀死了自己的同伴，被军事法庭判处了死刑。法国抵抗组织“侯爵”（Marquis）的成员雷恩·布夏尔（Raine Bouchard）将他从死囚的监狱中救出，让他协助消灭在欧洲肆虐的基美拉怪物，交换条件是恢复人身自由。之后格雷森从德国的波恩开始，在欧洲的各大城市与基美拉交战。在战斗过程中，格雷森发现原来基美拉的出现，背后存在着人们意想不到的秘密……



PS Portable PSP	本刊译名：抵抗 因果报应		2009年3月12日	
	动作射击	SCE	4980日元	日版
	UMD光盘	1~8人	记忆容量未定	审查预定

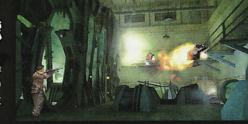
为夺回人类家园与基美拉浴血奋战



↑主人公格雷森为了向基美拉怪兽报仇，纵身投入惨烈的战斗。这是在新舞台上展开的一场战争大片。

《抵抗 因果报应》的战斗方式采用了时下流行的第三人称背后射击视角，在游戏中出现的怪物，有的曾经在1代和2代中登场，还有的怪物是只在前2代中的机密文件中提到过的未登场的种类。

和同伴一起消灭强大敌人



↓与我方同伴携手并肩作战，在各种不同情况下，需要采取不同的作战方法。



↑狙击武器的加入使游戏更具有可操纵性，考察玩家的精准程度





战斗在欧洲各地 摧毁怪物们的巢穴

Hot Topic 《抵抗》开发团队给玩家带来的新惊喜与游戏体验

2008年11月，位于美国加州的《抵抗》系列开发小组Insomniac Games召开了媒体发布会，宣布制作PSP版的《抵抗 因果报应》。PS3版的《抵抗 人类没落之日》和《抵抗2》之间留下的诸多伏线将在这部游戏中找到解答。2代的主人公内森·希尔在被基美拉感染之后还具有自主能力和对感染的抵抗力，然而他为什么会如此，在PSP版推出之前还是一个谜。另外两部游戏中存在的“机密文件”中提到很多不同种类的基美拉，但是它们的具体资料无从得知。负责游戏开发的Ted Price告诉记者，在玩过PSP版的《因果报应》之后，就可以解开以前遗留的很多谜题。另外在这一作中，首次出现了女性形象的基美拉变异体。主人公格雷森给玩家带来的是全新的故事，其中的内容将PS3版两部作品中许多东西的来龙去脉和隐藏的故事解释清楚。

在09年1月，PSP版《抵抗》的试玩版已经在北美地区发行。玩家们在Gamespot、Amazon、GameCrazy等网站上预定PSP版《抵抗》就可以得到该作的UMD试玩版。试玩版的内容包括部分单人游戏剧情，虽然不算很长，但是充分体现了PSP的机能。游戏的操作参考了PSP上比较流行的动作射击游戏操作方式：摇杆控制角色的移动，△、○、×、□4个按键控制视点移动，十字键左右进行枪械的更换，上下情报切换，R键射击，L键瞄准。考虑到玩家们用PSP操作不习惯，所以瞄准是自动锁定的，打起敌人来不会太费事。游戏画面的总体水平接近PS2水准，人物的造型很逼真，PSP真是机能无限。

试玩版还推出了名为Resistance Connector的新功能。玩家可以利用PS3的无线手柄控制器来玩PSP版《抵抗》，操作方式和系列过去的作品更加接近，打起来也顺手一些。这种设定是为了照顾以前玩过PS3版的玩家们想出来的，算是一个比较独特的想法了，估计这种方法以后也会应用到其他的PSP游戏当中去的。另外这种操作也十分适用于PSP上的PS模拟游戏，虽然现在PSN上下载的PS模拟游戏可以直接给PS3玩，但是用PSP玩更方便一些，如果可以用PS3手柄代替PSP，那么很多以前的PS游戏操作起来就会更加顺手一些也说不定。不过，拿手柄玩PSP游戏的话，对游戏机的便携性会产生影响。

《机动战士高达 战场之绊》原是街机平台的多人对战游戏，其真实模拟的团队作战吸引了不少高达迷为之沉迷。此次移植登陆PSP平台，运用更为方便快捷的联机功能，将会使这部话题佳作拥有更广泛的玩家群，就像之前的PSP《高达VS高达》一样，厂商也意识到了掌机联机比传统平台联网更便捷的优势。4对4的中型团队对战，临场感十足的第一人称驾驶仓视角，丰富多彩的出战机体和战略战术，将会使这部作品发售后再掀起一阵高达对战的热潮吧。那么，先让我们了解一下这部作品的魅力吧。 □文/翅膀



选择喜欢的机体 体验四对四对抗！

PS Portable PSP	本刊译名：机动战士高达 战场之绊 携带版		2009年3月26日	
	动作	NBGI	6090日元	日版
	UMD	1-8人	记忆卡容量未定	审查预定

CHECK! 真实模拟的团队合作对战！

本作是十分强调战略战术的对战型动作游戏，每一张地图都存在明显的高低差和多种多样可以用来打战术的藏身地点，因为机体动作偏向真实，对战的双方必须要依靠制定合理有效的战术来与对方斗智斗勇。以地图“特林敦”为例，该场地存在一座落下的殖民卫星残骸，下方有出入口可以进入内部，最上层高耸的平台正是居高临下狙击炮击的好地方，结合四周围环绕的群山，随时隐藏的埋伏对双方都是战术与技术的考验。

距离决定类型

游戏中可选择的机体都拥有各自擅长的作战距离，从最远的1000米到近身零距离不等，根据团队的战术来选择合适的机体，运用战场的地形进行四人配合也很重要。


↑对比个人首要考虑的是团队的战斗力。

设定米诺夫斯基粒子浓度！



游戏一开始需要设定对战地图和规则，可改变战斗时间及战力槽的多少等，还能设定米诺夫斯基粒子的浓度，浓度越高雷达越不灵敏，更有利于奇袭等战术的实施，和原作中是一样的。

多种细节设定 安排喜好的条件





→许多原作中的场地可供选择，细节设定也可变更。

选择喜欢的规则战斗

四VS四的组队编成式对战

游戏采用4VS4的对战方式，在初期选择设定好地图和规则后，就进行使用机体的选择，联邦军与吉翁军各自拥有自己独有的MS供选择，玩家所属的阵营是在一开始选择好的，两方选择自己阵营的机体进行对战。选好后，还会进行初期出现位置和对己方机的支援请求等设定，考虑到战场的情况需要特别留意这方面。全部决定好后就选择出击，抄家伙开打了！

总的来说，本作有些类似PS2的《吉翁前线》，不过更重视多人的合作。

选择合适的武装



↑根据战况来选择各种外挂携带式武器是十分重要的。

←本作需要根据地图和战术来选择机体武装。

在战斗准备的设定阶段 心理战就已经开始了

↑对手会以怎样的编成和战术来和己方对战，都是要战前考虑进去的，去读透对手的心吧。

第一人称的驾驶仓模拟战！

战斗开始后，将切换为驾驶仓的第一人称视角，参照屏幕右上角的雷达，运用方向键可以进行简单化的操作，和友军一同协力作战将对方战力槽减为零即为胜利。

←临场感十足的驾驶仓的第一人称视点。





→战斗后的评价可获得新机体。

高评价得新机体

通过战斗重播来改进战术

→可以专心观察刚才战斗中的行动模式。

战斗结束后可选择00进行刚才战斗的重播录象，重播时可以在己方、敌方及空中鸟瞰宏观视角等多种视点间切换，通过观察可以为以后的战斗进行战术的改良等，同时，一场精彩绝伦的战斗也具有反复欣赏的价值。





↑还能切换敌方的视角，右图那样的上空视角更俯览全局。

经典名作再度复活全新重制！

SAGA2·秘宝传说

NINTENDO DS NDS	本刊译名：SAGA2 秘宝传说		发售日未定	
	角色扮演	Square Enix	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆容量未定	审查预定

从GB时代过来的掌机玩家对于《SA·GA》系列一定不会陌生，它曾给很多玩家留下美好的回忆。现在这个系列的第2部作品《秘宝传说》要在NDS上重新制作了！不知各位老玩家们有何感想呢？ □文/猴子

Square Enix以前的经典RPG游戏时不时拿出来复刻一下已经是家常便饭的事情了，但是一些年代久远的游戏因为当时的画面过于简陋，所以只能重新制作，FF3就是个典型的例子。这次被Square Enix重制的游戏是当年轰动一时的《SA·GA》系列中的一部作品。国内玩家对于该系列的第一作《魔界塔士》和第三作《时空的霸者》都很熟悉，而《秘宝传说》的重新制作能否带动另外两部作品重出江湖呢？大概要看游戏推出之后的反响如何才能决定。

既然是重新制作的游戏，《秘宝传说》与GB版的区别除了画面和音效大幅提升之外，当然也少不了原创内容的追加。移植到NDS之后，最有可能追加的东西大概就是支持Wi-Fi的联机模式了。大家把自己的角色聚集在一起组成冒险队伍共同去完成任务，游戏的乐趣一定会增加不少。

3D的画面



→游戏采用新的引擎，所有角色的形象都比原来提升了不知多少倍。

←与伙伴们在城镇中，周围环境做得也很不错。

全新的感觉 投入制作热情



上古巨作《SA·GA》系列

《SA·GA》系列的一部作品《魔界塔士SA·GA》于1989年发售，当时差不多算是跟GB同时推出的游戏了。该作使GB成为不只拥有《俄罗斯方块》等小品级作品的主机，不但游戏类型得到了丰富，而且游戏本身的内容并不简单。玩家们第一次在掌机上玩到真正的RPG游戏，《魔界塔士》得到的评价很高，而且销量十分可观，成为Square的第一个销量突破百万的游戏。而《秘宝传说》则是《SA·GA》系列的正统续作。相对前作，《秘宝传说》追加了新的种族，冒险的世界也更加宽广。本作游戏系统设定独特，针对掌机的特点进行了优化，至今仍有很高的评价。

负责游戏开发的两位制作人，现在无论在SE内部还是在整个业界都已经算是重量级的角色了。河津秋敏与田中弘道在90年代初的时候已经担任《最终幻想》等游戏的开发工作，当时田中完成了FF3的开发，随后与河津一起投入了GB版《秘宝传说》的制作。田中负责地图的制作，河津负责故事与战斗部分。当时负责开发这个游戏的小组只有5-6名成员，大家都是身兼数职，但是游戏开发只用了半年就完成了。尽管《秘宝传说》的销量没有达到《魔界塔士》的高度，但是依旧享有很高的声望。

NDS版的《秘宝传说》采用了全新的游戏引擎和Cel-Shading（卡通渲染）的绘图方式，角色在游戏中的形象与人设的搭配十分自然。游戏改为全3D之后，地图与战斗画面也有了脱胎换骨的改变，让人感觉这是一个全新的作品。尽管Square Enix现在已经把炒冷饭作为一门主业来做，但是许多以前的优秀游戏却因此被更多新玩家所认识，这也算是一件好事了吧。《SA·GA》系列是90年代初的作品，但是它的基本构成和游戏系统到现在来看依旧显得很有创意。因此现在的NDS玩家们能够玩到这样一款游戏，绝对是一件幸事。

GB上曾经的经典

《SA·GA2秘宝传说》于1990年在GB上发售，是原Square著名游戏《魔界塔士SA·GA》的续作。虽然当时GB的机能十分有限，但是游戏的制作水平却相当之高。主人公为了寻找失踪的父亲在9个不同的世界来回穿梭，与同伴们一起展开寻人和探宝之旅。

GAME BOY 版

←尽管是GB的游戏，但是画面已经做得很精致了。这是90年的掌机游戏。

GAME BOY 版

简单而生动的画面

游戏中丰富多彩的种族和职业

超能力者（男、女）

使用冷气与火焰魔法的种族，通过突然变异成长，使用各种特殊能力（魔法）作战。

人类（男、女）

主要依靠武器进行战斗的种族。无论性别是男是女，都可以通过战斗迅速成长，能力均衡便于培养。

使魔

怪物的一种，魔力很高但是HP很低。使用爪攻击，还会使用催眠魔法，容易使敌人陷入昏睡状态，是一个比较难缠的敌人。

迷你龙

敌人的一种，魔力很高但是速度低。使用爪和火焰进行攻击，个体平衡性较强是它的最大特征。

机器人

通过更换装备成长的角色（有点像《重装机兵》里的战车，但不是乘物）。不能通过战斗获得经验值成长，想培育就得靠物质投入。

IGN:Guerrilla开发这款PS3独占作品不只抵达了一个里程碑，也成为了一个短期内难以超越的FPS游戏。

KILLZONE2 DEMO 第一时间评测报告

《杀戮地带2》只有一条路可走，也只许成功。

2月5日，欧洲率先释放DEMO，这是全球玩家第一次直面检阅SONY的承诺，PS3的承诺，这原本应该是一款在PS3首发中出现的作品，现在她的出现，能否力挽狂澜？

DEMO短得可怜

DEMO容量1.2GB，但实际可体验的流程并不长，让人期待的在线对战则没有收录其中，只是提供了一段相当短的单人流程。从容量来看，KILLZONE2很有可能会用满双层50GB的蓝光容量，或者接近，的确是实实在在的“大作”。

没想到的第一冲击

相当让编者意外的是KILLZONE2这次的音乐表现，进入游戏的标题画面所带出的主题音乐气势磅薄，相当史诗的震撼感喷涌而来，让人感到十分惊喜。尽管标题画面的设计十分的一般（甚至可以说非常三流），不过这毕竟只是DEMO，音乐上的出色使编者对界面的失望一带而过。比较于一代，KILLZONE2从音乐上给人的感觉确实是“超大作”的派，希望正式版在这方面还能有更加出色的音效表现。

模式与操作



尽管体验版可以游玩的部分并不多，但开发组还是把全部模式的选项放在上面让玩家一览无余，模式选项包括单人战役、战区模式、冲突模式、设定模式、官方网站。

操作方面KILLZONE2基本上与主流FPS没有太大区别，习惯了COD等主流FPS的玩家在KILLZONE2中并不会出现什么不适，除了游戏中对于动作的节奏上的不同外，游戏非常容易上手。不过由于KILLZONE2中引入了重量感、动作幅度等概念，使动作表现的节奏和时机与以前的游戏有所不同，更加逼真，这方面需要一定的适应和掌握。例如L1键的近身攻击，速度与其他FPS游戏完全不同，在近距离与敌人硬碰的时候不太容易把握距离感。

射击手感方面KILLZONE2比起一代更加出色，在这方面毫不夸张的说，本作的射击感是所有FPS中最出色的，无论是连射还是点射，声效与振动感的配合都做到了绝对完美的地步，相当爽快。

画面，很给劲

这方面是所有人最关心的部分，KILLZONE2正像以前我们在光盘中为大家提供的效果一样，可以说是目前家用机FPS游戏的最高水准。KILLZONE系列最为人称道的是对于战场气氛的渲染和描绘，在一代中，正是这方面的表现在一开始就牢牢抓住了玩家的心，续作在这方面是充分利用PS3的机能打造的超华丽版本。KILLZONE2在特效方面的运用超越了目前所有的家用机FPS游戏，烟雾、光影、火花等的华丽程度使游戏的临场感空前，尽管在细节方面还有待提高，例如水面和边缘的效果，贴图的精细程度等，与《HALO3》、《战争机器2》等相比略有不如，但大局观感上，KILLZONE2无疑是胜出了。在这方面，相似的还有COD4，拘泥于细节方面必然有所欠缺，游戏一旦运行起来，逼真的气氛与流畅的过程会让玩家立刻投入其中，以极其强烈的代入感压倒其他作品。KILLZONE2正是在这方面成为了家用机FPS视效方面的新标杆。

AI表现不俗

当你开始与敌人火并的时候你会发现，本作中敌人不再像以前那些FPS游戏中的呆头呆脑的家伙，将自己暴露在光天化日之下等着你将其击毙，在KZ2中敌人会非常聪明的隐藏自己，想要在一场鏖战中快速解决战斗，窝在一个隐蔽点已经不是安全的办法，你必须不断的改变自己的位置，才能找到合适的狙击点消灭掉隐藏在物体后面的敌人。而且你还要防着背后的冷枪，敌人也会根据你的位置改变自己的攻击战术，当你被夹杂进角落中，敌人对你的围剿将正式开始，四面受敌的局面不可避免。幸好你的队友也不是白给的，本作中队友的配合变得更加重要，玩家并不会感觉到孤军奋战，NPC在战斗中的表现也相当人性。DEMO由于难度方面无法做出选择，我们还无法体验更高难度下敌人在AI方面的变化，但根据官方的情报，在高难度中玩家将不得不做出战术上的改变才能顺利的进行下去，绝对不会出现固定打法的枯燥设定。

各方面都太棒了

前面谈到了手感，KILLZONE2让人振奋的还不止于此。游戏中有很多让人惊讶的细节值得称道，例如枪械的后座力、重量感等，开发组通过操作上的速度和射击设定让玩家感受到本作的高明之处。另外，当遇到敌人猛烈火力阻击的时候玩家在掩体中躲避，过程中玩家可以通过L3来进行瞄准，按下射击则直接对瞄准处进行攻击，而不是其他FPS需要玩家从掩体中现身后再行瞄准，节奏上更快，战斗更加合理。尽管这次提供的仅仅是体验版，但从中我们已经可以看得出游戏包含了很多以前FPS游戏没有考虑到的创新要素，KILLZONE2中带来的设计必然会成为今后FPS游戏的学习对象。



无论KILLZONE2的最终成品是否会成为FPS游戏历史上的革命之作，但在本世代家用机平台上，毫无疑问将成为经典的标志性作品之一。届时本刊将会带来文字与视觉的双重冲击。

□文/KILLHALO

为什么是KILLZONE？

尽管现在看起来，KILLZONE的历史几乎与笑话没两样，但不可否认的，KILLZONE做到了自己应该做到的水准。KILLZONE的首次亮相就是伴随着开发组和SONY叫嚣的“干掉HALO”的声音现身的（毫无疑问，HALO系列取得了自己在FPS界该有的地位，而KILLZONE在当年却被自己搞死了）。如果不是上演了如此让人“期待的闹剧”，KILLZONE完全应该成为PS2上最出色的FPS一哥，在当时看来出色的临场感，超酷的武器设定，足够长的流程，有点棘手的难度以及对于DS2手柄来说算非常不错的操作手感，这些对于与XBOX比较后明显不适合体验FPS的PS2来说，绝对是场漂亮的翻身仗。尽管在机能的限制下，游戏还有不少问题，例如帧数过低、画面模糊，当然，你不得不承认，人设方面很难看，这些缺点伴随着“光环杀手”的名号被无限的放大，反倒使KILLZONE成为了当时的笑柄。而在PS3时代，KILLZONE2又几乎是在扮演着与一代相同的角色——成为主机标志性的游戏，特别是在FPS游戏成为绝对主流的现在。尽管开发组没有再犯一代时的错误，再没有听到愚蠢的狂妄之声，但SONY毫无远见的“CG冒充事件”再次使KILLZONE2陷于口碑上的不利境地。事实上或许就是因为当年那几段出色的CG，让许多软件开发商感到了压力——开发成本。为了迎合PS3的宣传，用超精致的CG来冒充实际游戏效果，SONY希望PS3在视效上彻底压倒对手和成为PS3最大卖点的野心显而易见，可惜随后实际游戏的陆续发售，使当年PS3的夸大宣传行为再次成为了笑柄，而当时被重点夸大的KILLZONE2继续扮演着牺牲品的角色。随着游戏的完成度逐渐提高，尽管KILLZONE2的成品肯定无法达到当年CG的表现力，但毫无疑问，KILLZONE2不再是一代时那个被主机性能所拘束的毛头小子，新作展现了更加成熟的一面。在经过了漫长的等待之后，KILLZONE2将正式发售，是到彻底检验的时候了，PS3的演出总算正式开始了。

关于KILLZONE2的其他信息● 单人流程将达到10个小时，共有八个大关卡供玩家挑战。● 官方会在今后提供丰富的下载内容，包括超大的多人地图。● 欧洲预订量突破百万！

您猜我叫什么？

——游戏厂商的名称由来解读

厂商的名称代表着一个团体最显著的标志，也是一家正规公司向世人展示自己的首要手段，从很多方面来说，厂商名字更昭示着其历史发展历程和对未来的美好憧憬，名字，就是我们这次要探究的惟一要素。 □文/翅膀

带给人的第一感觉

起名字是一门学问，人名如此，游戏公司的名称也是如此。一家公司给人的第一印象就是他挂在门口的响亮名称，是否大气，是否神韵，是否令人印象深刻，这不仅代表着公司的形象，也给其旗下品牌的创建和推广起到至关重要的作用。而且对于商业上的独立性也有很大的用处。

社名由来 "SERVICE"和"GAMES"取各自前两个字母组合而成，"SEGA"。



如今正春风得意的SEGA正式在日本成立是在1960年，而它的前身是一家名为Service Games Japen的公司，由美国人David Rosen于1954年创立，当时的主营业务是街机弹珠台，和那个时代的老虎机等赌博机性质差不多。"Service Games"按字面解释的话是"服务游戏"，可以理解成为"奉献社会的游戏"这层意思。在1960年公司正式在日本落户后，该公司其后推出的一系列弹珠机台都开始在上面印有"SEGA"的标记，可能是觉得Service Games这个名字太长吧，取了两个词的前两个字母组合而成SEGA，这个蓝色LOGO一直沿用至今，成为我们耳熟能详的一代世嘉帝国的标志。而最初创造Service Games这个名字的创始人David Rosen，在1966年就将公司卖给了别人，现在也不知道飞去了哪个星球。

社名由来 创始人中村雅哉创立的个人制作所中村公司"Naka Mura Coporation"的简称，在此发展而来

中村雅哉是上世纪八、九十年代相当风光的人物，可以与山内溥齐名的业界老头，他最初在1955年创立的是中村制作所"Nakamura Seisakujo"，后更名为中村公司"Naka Mura Coporation"，不过直到1971年他才开始将他的公司正式定为NAMCO，因此基本可以说NAMCO是由中村雅哉一手创办、发展、甚至以其姓氏命名的公司，可以说是相当典型的私人公司，这种企业在当时的日本为数很多，以NAMCO的业绩来说中村雅哉算是很成功的事业男人了（即所谓"人生的赢家"）。

NAMCO在1974年开始参入电子游戏业，并于2005年与BANDAI合并成立共同控股公司"BANDAI NAMCO GAMES"，即NBGI，NAMCO成为其旗下的分属公司，以自己的技术力创造更辉煌的业绩。至于中村雅哉这位爷爷，现在早已退休在家乐享清福了，NBGI的财源滚滚足以让其放心。

namco

社名由来 "SQUARE"即为英文"正方型"的意思，或者按深层意思可理解为"游戏立方"或"游戏广场"。

算是少数名称是一个完整单词的公司。SQUARE最初是一家叫电友社的电器工事公司下属的游戏开发部门，开发游戏的平台与方向都要听母公司电友社的意思，因此当初加入FC阵营时并没有什么大作为。直到1986年9月，SQUARE才完全脱离电友社独立了出来，并取得了原电友社的软件制作部门，"SQUARE公司"在这时才算真正站到了世人面前。观SQUARE这么多年一贯奉行的3D多边形电影化表现力的风格，SQUARE这个名字与其甚是搭配，恐怕这也托了创立初期宫本雅史和坂口博信这两位大腕的高端创作理念的福吧。

这里另外提一下"最终幻想"的名字由来。因独立之初SQUARE陷入了极其困难的财政危机，宫本和坂口两人深感如果下一款作品无法挽救公司的话就是他们"最终"的作品了，如果能挺过难关的话简直就像"幻想"一样，因此他们将这部压上公司生命的作品定为《最终幻想》，而结果告诉他们，幻想没有成为最终，但"最终幻想"却成为了玩家们心中永恒的经典。

SQUARESOFT

社名由来 "胶囊"和"电脑"的英文开头合并而成，即Capsule+Computers=CAPCOM。

CAPCOM

动作游戏天尊最开始是干什么的？什么，卖电器的？没错，那家最初叫I.R.M.的公司的确是家电器零售商，在1983年转型为软件发行商后才更名为CAPCOM。因为当时转型时的理念，公司全称为"Capsule Computers"，即胶囊电脑……如果我不说你一定不会把这个词和CAPCOM联系到一起，但确实是这样，胶囊的意思，并不是指他是卖胶囊的，而是指CAPCOM当初的理念为"将游戏的精华浓缩于胶囊之中"这种艺术化的比喻，"胶囊电脑"因此而来。

CAPCOM，我们大家一般读为"卡普空"，官方定名为"嘉富康"，不过因为听着总想起某汽车名牌的缘故，所以我们还是叫他卡普空好了……

CAPCOM是少数几家总部位于大坂的日本知名游戏厂商之一，对比位于东京的大部队，CAPCOM这家公司也确实带有关西人独具一格的风格，他总能为我们带来不一样的惊喜，正如其社训所说，这是一家"传播游文化与感动的感性开发企业"。

社名由来 "万代"的日文读音，其含义为"万代不易"，即永恒不变的意思。国内官方译名为"万岱"

谁是业内无形资产最多的公司？想都不用想就是BANDAI，正如其名，"万代不易，永恒不变"，靠版权物发家的典型。其公司名的由来其实是出自中国古代周朝的一本兵书《六韬》，"万代不易"由此而来，BANDAI将其套在自己身上并解释为"无论在什么时代，都将给世人开发精致满意的商品，以此来达成永恒繁荣的辉煌企业"。观BANDAI这些年的作为，也确实是沿着这条路线走的，手里把持着多到花眼的动漫作品版权，不停地推出相关游戏、模型、服装、扭蛋等烧钱物，其丰厚的收入让BANDAI老总数钱数到手酸，可以说只要日本动漫业一天不倒，BANDAI就不会发愁自己的提款机不好使。

BANDAI旗下拥有最著名的动画公司日升"SUNRISE"，《高达》、《犬夜叉》等一系列长盛作品均出自其手，此外还有lantis等唱片下属公司。

BAN DAI

社名由来 "任天堂"出自中国成语"谋事在人，成事在天"，Nintendo即为其日文读音。

任天堂已经活了120年了，一个多世纪了，是游戏界最老最老的老寿星。山内溥的曾外祖父山内房次郎在1889年最初搞起的是一个生产纸牌花札的小作坊，当时的名称为任天堂骨牌"Nintendo Koppai"，并不怎么起眼，也没有什么惊人的作为，期间也经过了好几次改名，1963年任公司社长的山内溥才将公司正式更名为任天堂"Nintendo"这个名字，要说一个好名字真能给自己带来好运，其后任天堂的发家让全世界的人都记住了这个响亮又豪气万丈的名字。

Nintendo

山内溥的爷爷当初的"任天堂骨牌"从其名字就能知道是干什么的，也符合那个年代单一作坊式的特点，后来去掉了骨牌二字自然是业务范围的扩大，需要树立属于自家的品牌，"任天堂"因此被定下来，说起来，人天堂这种家族产业能繁荣到今天这个程度，在日本算是个奇迹了，就看现在的新一代女婿社长岩田聪能将任天堂带向何方吧，山内老爷子戴着日本首富的头衔在家抱孙子乐享晚年好了。

社名由来 世界第一台电脑“Eniac”和火凤凰“Phoenix”组合而成。

火凤凰，不死鸟，用来形容ENIX似乎并不太贴切，这家公司并没有经历过那种欲火重生的事情，创始人福岛康博的初衷可能是欲将ENIX打造成像凤凰一样兴盛不衰的那层意思吧。不过话说回来，ENIX在成立之初只是一家经营房地产评估和街头摄影的小公司，直到崛井雄二、内藤宽、中村光一、高桥兄弟等一帮人把“DQ”这顶无上光环戴在其头上，ENIX才真正成为了一只照耀业界的赤热凤凰，而且从另一方面来说，一部DQ成就了一群日后风光发达的天才制作人，ENIX带给他们的是起点，是发迹的起点，对于他们来说ENIX就是他们的火凤凰，带他们起飞的火凤凰。

社名由来 C62型蒸汽火车的爱称为“HUDSON型”，创始人即使用了这个最喜欢的机车的名字。

HUDSON的创始人是工藤裕司和工藤浩两兄弟，上世纪70年代蒸汽火车正流行，两兄弟是C26型蒸汽火车的FANS，成立公司时他们就使用了这种火车的爱称“HUDSON”为公司名称，就像开着最喜欢的火车前进一样……

社名由来 由创立之初的名字“TEHKAN”的读音演化而来，出于比较顺口的关系。

TECMO于1967年就成立了，在业界算是资格很深的元老了，在1986年由原来的TEHKAN正式更名为更顺口的TECMO，不过因其一部艳惊四射的“死或脱”系列，玩家更喜欢叫她“脱裤魔”。话说今年4月TECMO与KOEI就要正式合并了，未来TECMO这个名字也许只会出现在第二位了。

社名由来 “SONY”是由“SONNY”（小宝宝）演变而来，SCE即为索尼电脑娱乐，SONY的旗下子公司。

SONY公司最开始是一家叫东京通信工业的半导体公司，后来考虑到公司需要树立容易被人记住的品牌，就从以前在半导体开发中使用过的“SONI”一词中得到灵感，结合“SONNY”这个词，最终定下了“SONY”这个半原创词汇，SCE即为1993年11月16日久多良木健力主开创的SONY电脑娱乐公司。



SCE公司全称为“Sony Computer Entertainment Inc.”，我们常说的SCEI一般泛指SCE这个整体，“Inc.”指公司的意思，也就是SCE和SCEI是同一个意思。其他的分公司则加上该地区的后缀名，如SCEA（美国）、SCEH（香港）、SCEK（韩国）等等，“SCEJ”则特指日本SCE，与“SCEI”并不相同，后者指的是全球SCE这个整体。

社名由来 S、N、K分别代表创立之初三位主要领导人的名字，PLAYMORE则为其重生跳版的那家公司。

于1978年成立的新日本企画公司为SNK的前身，1986年正式更名为SNK，代表三位领导的三个字母组成的公司LOGO成为了日后格斗FANS心中膜拜的对象，至于PLAYMORE，熟悉内幕的人一定都会同情那家可怜的柏青哥冤大头吧，那事实在太神奇了。

社名由来 母公司BANDAI的“BAN”加上拉丁语“快速”意思的“PRESTO”结合而成。

眼镜厂的公司名就是“速度型的公司”，除了《超级机器人大战》等游戏系列以外，BANPRESTO还从事相关周边的制造销售，一年的产品达到600种以上，绝对不负其“快速”这个名字。不过《机战》系列这两年的游戏素质有了很显著的提升，走少而精路线确实比量产要好得多。

社名由来 “光荣”的日文读音，意为“目指光辉繁荣的会社”。98年时定为“KOEI”这个正式名称。

提起光荣就只能提到两个人，襟川阳一和襟川惠子两夫妇，是他们在1978年一手创建了当时的光荣公司，那时他们的小公司只是贩卖染料的个体户，连私企都称不上，真正让其起步腾飞的，还是历史题材的游戏软件，一款《信长的野望》让这俩夫妇从此走上了电视游戏这个大染缸，从此利益在他们严重就是一切了。

也许是创业之初的艰难让这两口子穷疯了，自打上船后光荣推出的游戏没有一个不发售加强版资料片的，从《三国志》到《信长的野望》再到《XX无双》，“猛骗钱传计划”进行了二十多年，而且动辄1万日元以上的售价，真饭们也一次又一次地甘心掏钱，真不愧于其公司名称“光辉繁荣的公司”，您不繁荣，谁繁荣。



社名由来 希腊神话中的大力神阿特拉斯“ATLUS”，以其英文名命名。

对于女神迷而言，ATLUS并不是什么大力神，而是女神社，《真女神转生》、《恶魔召唤师》、《女神异闻录》这些拥有大量FANS的作品就代表着除DQ外另一个国民RPG系列，无论到哪里都会有无数人追逐，这就是一家业界不可忽视的RPG名厂。

社名由来 日语“元气”即为活泼有朝气的意思，表示着元气公司是一家充满活力大有有前途的公司。



元气公司虽然不是什么大公司，不过其推出的游戏都具有很显著的特色和创意，像《剑豪》、《首都高速》、《大战略》等，以前出的那款《战神》也引起过很多话题，不过最近有点委了，，希望像其社名一样，能焕发出让人兴奋的朝气给我们一个惊喜吧。

社名由来 四位创始人上月、仲真、松田、石原的罗马字读音开头字母合并而成。官方译名“科乐美”。

在日本的游戏会社中，以多名创始人的名字合并而成社名的例子可以说一抓一大把，这不仅在创业初期能有效团聚凝聚力，也代表着团队共同奋斗的精神，KONAMI就是如此。四位创始人上月“KOuzuk”、仲真“NAkama”、松田“Matsuda”、石原“Ishihara”，开头字母合并即成“KO-NA-M-I”，我们中国玩家原来习惯读为“柯拿米”，不过官方正式汉字写法为“科乐美”，其在中国的公司及娱乐场所也以科乐美命名，以后也就习惯成自然这么叫了，或者按谐音爱称为“可乐妹”也未尝不可……

可乐妹，哦不，KONAMI旗下是包含众多下属公司和部门的，我们最熟悉的KONAMI电玩游戏其实是由专门制作家用游戏的下属公司KCE一手开发的，即“Konami Computer Entertainment”，小岛秀夫每天就在这家公司上班，除此之外还有众多营运各项事业的下属公司，规模相当完善。

社名由来 “Electronic”和“Arts”的组合，即电子艺术。

EA公司全称为“Electronic Arts,NASDAQ: ERTS”，通称为美国艺电公司，EA下属有多家运营开发部门，EA Sports、EA SPORTS Freestyle、POGO等，这些部门才是为EA带来无数财富的生力军。不过部门过多带来的就是量产化，最近的裁员就是例子。

社名由来 意为“想要制作5星级的游戏”的意思。不过LEVEL5印象最深的还是优秀的卡通渲染技术。

社名的由来：意为“想要制作5星级的游戏”的意思。不过LEVEL5印象最深的还是优秀的卡通渲染技术。PS2时代的那些优秀游戏令人感到确是一家有五星级潜力的实力派厂商，不过最近在各大平台上的众多作品都质量参差不齐，希望五星级的路线不要就此丢下。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



风林:价格便宜才是硬道理

●最近PS3的游戏价格相当值得关注，南方市场最近走私了不少处理货，有全新的，也有没盒的垃圾碟，但游戏都是正版没的说，多数质量OK,少数划伤玩起来也没问题，价格很划算，平均不到百元。绝对是PS3玩家的福音。虽然洋垃圾的出现对于港版行碟有不小的冲击，不过对于大陆玩家来说，同是正版前提谁便宜就支持谁，总是没错的。

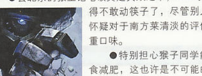
●时间已经进入二月中下旬，接下来风某是要把自己的时间都送给《杀戮地带2》和《龙如3》了，而且时间紧迫，3月5日《生化危机5》杀到，自己的PS3必定吃不消。啥？您说《生5》有360版？NONONO……我不希望另一台机器三红了，现在能用的360我打算留到《光环3外传》时候再玩……

●春节绝对减肥者的噩梦期，好吃好喝你不能不和谐，这样一来体重必然是要呈牛市之势，一点都熊不下来，接下来的春困阶段又是痛苦一片，当个健康的假胖子真是不容易啊。



PERFECT:向大力神致敬

●无数身怀冤念的朋友们，大家将在接下来的月份里得到解脱。从杀戮地带开始，好游戏肯定是玩不过来了，尤其是PS3用户，起码有两款游戏必须体验。届时电软也会在第一时间网罗信息与诸君分享，望各位能够像打开礼物一样翻开杂志。



●去北京的张生记吃饭真是失败之举，128的老鸭煲我只尝了一口，就腻得不敢动筷子了，尽管别人都说这个味儿正宗……很怀疑对于南方菜清淡的评价，看来所谓的美食家多半重口味。

●特别担心猴子同学能否在春节期间继续坚持节食减肥，这也许是不可能的吧。听说猴哥大年初三亲自下厨，以八菜一汤的标准款待某教育学博士，自己肯定也大块朵颐了……



猴子:读书消闲乐无边



过年的时候要做的事情很多，办年货做年夜饭吃完了还得运动减肥，跟朋友们聚聚跟伙伴们玩玩，但是这些年来在休息的时候看的书却不多。最近卓越网上特价书多，于是花了几十块买了几本书，平均一天看50页的话估计看完得一个月以上。休假的时候多看看书陶冶陶冶自己也是很好的事情，至少比闷在家里上网好多了。平时多看点书对自己是有好处的，把书拿在手里蹲在马桶上阅读的感觉真是太棒了。（旁白：你这算什么读书方式啊……）这两天在读易中天先生的《帝国的惆怅》，对其中很多东西感慨良多。推荐对一些社会和历史问题有想法的朋友们去看一看，看完了就能明白很多。



翅膀:地毯式无缝淘盘计划



今年过节不出门，一心在家玩游戏……哦，既然已经知道干什么了，那前期准备工作是必须要做的了，什么鼓楼，中关村，红桥，沙子口……所有能想到的游戏店集中地都去转了个遍，挨门挨户地上门问，一篇一篇地翻盘册，“老板，这游戏有吗？”“不好意思，年前广州都放假了，不进货。”这类话也听了N遍，“我们这不卖D版游戏。”这类找抽的也听了不少，转了二万五千里之后，还算小有收获，不负跑这么多路，除了《使命召唤3》、《机战XO》、《N3》等稀有老游戏外，最高兴的是找到了《卡片召唤师传奇》这款化石般稀有物，实在可喜可贺，可喜可贺！



七曜:是KOEI的战士就要誓死效忠!

春节刚过，游戏日本游戏业界也即将春暖花开，KOEI的抢钱计划又开始了，《真・三国无双5 帝国》和《无双OROCHI Z》这两张PS3牒是跑不掉了，《联合突击》还要考虑一下，毕竟掌机的无双缩水情况都很严重。原本在12月中旬有购入《纷争》和其原创音乐CD的计划，不过一开春就受到KOEI产品的猛烈袭击，在权衡之下，还是选择支持KOEI。话说，最近无双系列推出的新角色个个都是威猛雄壮，充满阳刚之气，这里要强烈推荐一下《联合突击》里周泰的鬼神化造型，非常像幻魔剑士！本期放上我个人收藏的《真・三国无双5》武器大全，先是12款普通版本，隐藏版会在今后放出。





菜团:又是一年春运难

又逢春节，在外地工作了一年的我们，目前最着急盼望的就是能够在放假期间回家看望亲人，虽然说这是一件高兴的事情，但却让一头拦路“猛虎”不止一次地阻挡住我们归乡的路。在1月初的时候就拜托好友购买火车票，09年春运由于提前5天，并宣称改用新制度，一人限购5张票，天真的以为今年的票能稍微好买一些，不过今年的票却意外地紧张，许多朋友由于都不能够买到票而选择开车回家（这也够废油的！）。拜托好友后就一直在苦等消息，结果一直都没有购买到火车票的消息。19号，好友终于打来电话说：“兄弟，卧铺票都没有了，只有硬座了，”由于今年带回家的东西很多，坐硬座难免有许多不便，回好友说：“再等等。”没过多久好友又来电话：“兄弟!硬座都没了，只有站票了。”我……最后好友还是想尽一切办法帮我弄到了火车票，在这里我向他脱帽致敬。真希望以后每一个想要回家过年的人都能够顺利、开心的坐上归乡火车。



北斗:以我多年种田的经验来看



好吧，我承认我食言了——上期截稿的时候本人就伙同菜团以及美编众去影院看了《赤壁下》。不过这是在没花银子买票的前提下，何况孔明他老人家也有云过“什么都略懂一点，生活就会更多彩一点”。

年前去三里屯TNF旗舰店尝试了一把室内攀冰，有机会能免费体验这种烧钱的运动还是挺爽的。特别是掌握了技巧和节奏后的流畅感，犹如冰壁芭蕾……舒畅无比。

《梦幻之星ZERO》进度刚过一半，暂时搁置，开始玩《女神异闻录 恶魔幸存者》，不过估计以本人的喜好最终还是会回归PSO的阵营。期待DS上的机战新作，虽然许多参战作品完全都不认识……

小沛:求求老天，赏我片雪吧。

●春节前把腰给扭了，在家歇了两天，坐在椅子上一动也不能动，后背还垫了个热水袋……在痛苦煎熬中，我愣是玩了两天360版《大蛇无双 魔王再临》，这个游戏成了我第一个拿全了1000分成就点数的作品。现在想想，当时真是身体和精神的双重折磨啊！



●玩《使命召唤5》把我郁闷坏了，因为不适应手柄瞄准，每次都被一些类似疯狗的鬼子干掉。于是又买了Wii版，这下我可爽了，杀呀！！

●那天看风林列了一张09年电影上映的单子，太牛了！好电影都看不过来了！

●北京今年是狠下心不下雪了……我想去南方看雪！这都什么世道？！

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

本期迎来了09年春节以后的第一次游戏小高潮，《最终幻想水晶编年史》、《忍者之刃》、《女神异闻录DS》还有PSP的《世界传说2》等，让玩家们在期待2-3月超大作之前，先来点开胃菜，不过整体来说，这个档期的游戏素质一般。



1月29日 最终幻想水晶编年史·时之回声



Wii
■SQUARE ENIX
■动作角色扮演
■日版 ■DVD
■全年龄 ■1-4人

游戏不温不火，毕竟只是打着《最终幻想》系列招牌的小品级作品。和系列前作一样，是以解谜为主，但谜题的设计几乎没有创新，更不能和同类型的《赛尔达传说》系列相提并论。游戏的亮点在于雇佣兵，在单人进行游戏时，可以切换同伴一起合作解谜。当然多人游戏这也是这个“山寨版”《最终幻想》系列的一贯特色。 By 七曜

如果单论游戏本身素质的话，还是很不错的，这次挂NDS和Wii的组合也够新鲜。游戏的引擎是NDS的，放到大电视上，画面粗糙是免不了的，Wii玩家就当是把NDS游戏放到电视上玩就好，不必强求。本作重点突出的还是联机乐趣，剧情上的缺乏被多人游戏所弥补，有意思的Mii造型也可以通过Wi-Fi在NDS上使用。 By 能量块

SE是越来越会做生意了，原以为Wii版会运用主机的机能专门制作一个版本，谁想却将NDS版原封不动地放到Wii上就拿出来卖，同样的马赛克在NDS上算是优秀，但放到Wii上来就只能称之为垃圾了，可以想象一下在大屏幕上玩SFC级别的“新游戏”的感觉，恐怕只能有种怀旧的气氛。不过除了画面因素,游戏内容还是不错的，不过不如去玩掌机版本更实在。 By 翅膀

1月29日 忍者之刃



360
■FROM SOFTWARE
■动作
■日版 ■DVD
■17岁以上 ■1人

模仿《忍者龙剑传》系列的作品，在动作、系统、以及世界观设定上与同类游戏相比，没有任何进步和创新。在各种状况下展开的战斗非常具有速度感，巨大的BOSS战也是魄力十足，不过在手感方面却有些欠缺。到了游戏的后半部，关卡构造的重复度非常之高，这点让人十分郁闷，可以说是草草收工，缺少诚意，令人发指。 By 七曜

尽管这是一款“地道”的忍者动作游戏，但从开始到结束，体验者可以在里面不断的感受到其他游戏作品的特色，模仿抄袭得一点都不山寨，就这一点来说，本作是非常成功的……不过，游戏在大部分时间里都被让人困惑的QTE所占据，脑残的评价系统更增添了系统的失败之处。这游戏真可以把你气死，虽然玩起来还不差…… By 能量块

初上手就有种很流畅的感觉，场面表现渲染得不错，游戏画面和过场演出水准均属上乘，颜色表现比较抢眼，打斗方面给人很中规中矩的感觉，如果对比《忍龙》的话招式和动作确实很像，不过手感还是要差上一些，BOSS战部分是游戏的重点，每个BOSS都比较有特点，但偶尔会出现的拖慢和掉帧还是有些不爽，总的来说还是款不错的游戏。 By 翅膀

1月29日 噬魂师 战斗共鸣



PS2
■NAMCO BANDAI Games
■格斗
■日版 ■DVD
■全年龄 ■1-2人

本作在很多地方按键的反应比较差。另外包括终极共鸣技在内的绝大部分共鸣技都很强，严重破坏游戏的乐趣。让战斗变得过于容易，而使得游戏很粗糙没有钻研性。角色的动作比较慢，显得很迟钝，感觉上欠缺了一种流畅感、速度感和爽快感。可以说这是一款完全FANS向的作品，没有什么亮点值得推荐。 By 七曜

人气动漫改编的格斗游戏实在是太多了，但多脱不了单调、装13、系统烂等硬伤，本作也没超出编者的想象。缓慢节奏，毫无技术含量的招数，简单到无聊的必杀设计，甚至连起码有点档次的组合技都缺乏，这样的水准，倒真是符合BANDAI在格斗游戏上一直以来的表现。游戏的模式也不多，非要假专业实在没必要。 By 能量块



根据动漫改编的格斗游戏素质高的不多，基本都很难将两者有机地融起来，本作又印证了这一点，虽然战斗系统脱胎于原作，有不少值得玩味的系统，不过细玩下来感觉很多地方并不讨巧，就像刻意去实现某种效果一样，结果失去了一些格斗应有的乐趣，游戏画面和音声方面很忠于原著,看过原作能收到相当的“共鸣”，值得FAN们收藏。 By 翅膀

外部意见 goingamer论坛的游戏评测

噬魂师 战斗共鸣

由于是改编作品，所以打起来非常混乱，不过对原作的还原度还是很高的。说是格斗其实更倾向于乱斗，效果也较为出色，还有很多fans向的内容。人物都很有个性，能够非常简单的施展出爽快华丽的连招，虽然看上去眼花缭乱，但是这样一来时间长的话会显得很单调，不久就会厌烦。还有，读盘时间也比较长，尤其战斗失败后Retry时的读盘时间更是让人有些难以忍受。故事模式是任务制的，系统方面也严格按照原作来展开，这点给人一些好感，还有语音收集系统等要素都能够延长游戏的时间。不过台词和演出的设计都比较失败，平衡性更是抛到了九霄云外。总体来说虽然是所谓的对战游戏，但是似乎一个人玩会更好也不一定。 By Clover6090

世界传说2

这是一款非常明显的fans向作品，角色阵容之豪华可以说是历代之最，很有过节的感觉。至于游戏方式仍然是以任务制为基础的迷宫探索型RPG，而由于出场人数之众，一个一个培养也是很花时间的，更不用说那令人眼花缭乱的素材表、怪兽表，还有其它钻研要素等等。故事虽然比较薄弱，但是能够让如此多的角色同场共演就已经是梦幻一般，fans应该已经非常满足了。相比起前作，本作在系统许多方面都有所改良，比如说AI指示系统的加入，还有迷宫的简化、节奏的改良等等许多方面，可以说这才是前作的真正形态。战斗方面和其它3D作品区别不大，乱斗的平衡性掌握的很好，不至于有太过逆天的人物。不过也许本身就是做给系列fans的作品，画面、音乐等诸多方面几乎就是从前作原封不动的照搬了过来，连bug都有保留，至于素材真正原创的也非常少，大量的重复使用之前作品当中的资源也给人一种投机取巧之感，也许和这款作品本身的定位有关吧。 By Clover6090

忍者之刃

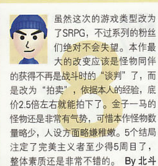
本作的画面本人觉得还可以尽管是每秒30帧，另外游戏中大多数的场景都是高楼大厦里而且还是夜晚所以光影效果表现得非常好，另外油桶爆炸以及BOSS战等都很精彩，很气势磅礴，还有你打到一些墙或者箱之类所擦出的的火花也很耀眼。 本作不计开始那热身试玩总共有9个任务，每到一个任务侵染率就不断扩大，到最后也就是任务009第七天侵染率就快100%了。至于武器方面来来去去也就那几把。另外通关后的那段CG给了我们很大的悬念，所以我们是有必要期待续作的。 By 北欧女神

1月15日

女神异闻录 恶魔求生者



NDS
■ATLUS
■战略角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



虽然这次的游戏类型改为了SRPG，不过系列的粉丝们绝对不会失望。本作最大的改变应该是怪物同伴的获得不再是战斗时的“谈判”了，而是改为“拍卖”，依据本人的经验，底价2.5倍左右就能拍下了。金子一马的怪物还是非常有气势，可惜本作怪物数量略少，人设方面略嫌稚嫩。5个结局注定了完美主义者至少得5周目了，整体素质还是非常不错的。 By 北斗



《女神异闻录 恶魔求生者》是最新外传作品，继承了一贯的现代神怪恶魔题材风格，并且采用全新的模拟角色扮演类型玩法。这个游戏的内容没有太多可以评论的，和以往相比进步不是非常明显，但也保持了一贯的品质。本作的角色设定由两个人担任，恶魔部分是金子一马，而其他人物设定则由安田典生担任，于是我们从中可以看到一些高反差的视觉效果。 By 小沛



《女神异闻录》系列的最新作也中NDS上推出了，看来现在日本的游戏开发者都很看好NDS这个开发成本不高回报又大的平台。游戏本身素质不错，虽然具体的操作方面有些变化，但是基本上维持了女神异闻录系列的风格。收集各种神话传说中的神怪作为自己的同伴是游戏的一大乐趣，基本上属于女神粉丝向，游戏音乐风格比较独特，和以前不大相同。 By 猴子

1月18日

雷曼疯兔 电视聚会



NDS
■EA
■动作游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人

雷曼曾经是个还算不错的动作游戏，不过真正大热还是Wii上的疯兔系列。继横版动作过关的前作之后，这次终于回归Wii版的风格，再次以众多小游戏合集的风格登场。本作中玩家需要通过获取各个小游戏的胜利以赢得胜利点数，最终将钻进电视里的疯兔们驱逐，BOSS战依然保留，还可DIY疯兔的外表。不过NDS版各小游戏的数量略少，创意也有所欠缺。 By 北斗

没想到育碧设计的疯兔子还真把雷曼这个过气角色给救了。该系列在Wii上的作品都还算不错，但NDS版就不是非常理想了。之前的几作都因为机能原因而将掌机版内容大幅缩水，本次游戏的Wii版更是对应平衡板，而NDS版当然也只能依然用触摸笔来代劳。本作在内容上延续前作极度疯狂的游戏风格，让人觉得非常无厘头，实在无聊时可以拿来打发时间。 By 小沛



口胡兔的电视聚会，采用了类似桌面棋盘游戏的系统。每玩一轮迷你游戏之后，会根据玩家的游戏表现，分配一定的步数，之后玩家可以在盘面上控制雷曼移动，移动的目的在于和兔子们抢镜头。说起来是十分无厘头的故事，不过作为休闲游戏玩玩也是不错的。本作一共包含了45个以上的迷你游戏，有15个支持1卡多机同时Play，适合玩家们聚会。 By 猴子

1月29日

最终幻想 水晶编年史 时之回声



NDS
■SQUARE · ENIX
■动作角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-4人

说实话，虽然ARPG类的作品近年来在NDS上开始崭露头角，但个人觉得本系列两作在DS上的表现均不如同类的《灵光守护者》。本作的基本玩法与前作相同，玩过命运之轮的玩家可以很快就上手，单人剧情模式各系统基本照旧，多人联机合作方面追加了一个支持WIFI，不过实际玩下来感觉巨卡无比。喜欢本系列的朋友应该不至于失望，但我个人感觉一般。 By 北斗

作为《命运之轮》的续作，这款游戏不但保持了和前作一样的高水准，而且本作还是系列首款支持跨NDS和Wii多人联机的游戏，玩家可以进行跨越平台与空间限制的4人同乐。两个版本收录相同的内容，虽然操作方式略有不同，但却提供了相同的游戏乐趣。游玩时玩家可依照自己的喜好随时切换成单人模式与多人模式，以适合自己的步调来体验冒险的乐趣。 By 小沛

FFCC系列之前中NDS上推出的作品获得了不错的评价，这一次又推出新作，而且开创了一个新的时代：本作是世界上第一款实现了DS和Wii同时进行联机的游戏。通过Wi-Fi，可以在世界各地的玩家内在DS或者Wii上进行最大4人的联机冒险。对于一些特殊操作，玩家可以选择使用DS触笔和Wii控制器进行。而且还对应Mii，真是很好。 By 猴子

1月29日

世界传说 光明神话2



PSP
■NBGI
■角色扮演
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1人

传说，传说，又见传说，正统传说系列、世界传说系列、换装迷宫分支系列……一般玩家恐怕根本整不懂其中的复杂关系。本作继续发扬了世界传说的“热闹风格”，可以使用的角色达50名之多，历代正统传说系列的人气角色都有登场。另外，作为原创角色的主角外形自制方面的可选项也增加了不少，各方面都比1代有不小进步，近期PSP玩家推荐之作。 By 北斗



这次游戏的最大亮点就是人物众多，除了上一代原有的角色之外，还追加了31名系列前作的人物，让玩家享受与多达50名《传说》系列角色共同冒险的乐趣。而且这些角色不仅仅是出现在剧情中这么简单，全部都是可以使用的。本作具有优秀的3D效果和流畅的系统，剧情也不像1代那样短得可怜。在战斗方面，法术攻击可以连续使用，纸娃娃系统也更加丰富。 By 小沛

传说系列外传性质的作品。在PSP上已经出到第2部了，游戏的总体素质算很不错的，对于传说系列熟悉的玩家一定会喜欢的。这一代新追加的角色和职业也显示出制作者的诚意。因为是PSP的，所以游戏画面还是比较让人满意的。游戏流程不算很长，但是要完美的话也需要不少的时间。作为外传性质的作品，本作值得传说的粉丝们好好去玩。 By 猴子

外部意见 国外游戏杂志的游戏评测

IGN对《迷你烟花》的评价（8.7/10分）：

价廉物美的小游戏，只需20美元就能玩到90个关卡，内容方面也比较丰富，支持多人游戏，众多的挑战模式等等。视觉效果方面堪称NDS上的2D射击游戏代表作，丰富优秀的光影特效做得很好。音乐的种类也很多，全部采用触摸笔操作，游戏规则使得其具有颇高的挑战性。玩起来可以在欣赏美丽烟花的同时挑战更高的分数。

IGN对《混乱疯狂》的评价（6.5/10分）：

尽管本作最初的目标用户是普通玩家，但是其界面设计实在不够体贴，让人感觉没有亲和感，就这一点来说是没有达成其目的的。游戏画面比较一般，没有突出的亮点，让人一看就知道是标准的NDS游戏，不过倒也不算太差。本作的音乐部分糟糕到极点，或许本作最大的“优点”就是可以在设置选项中关掉这难听之极的音乐，谢天谢地。这是一个益智类的游戏，在具体的游戏方面表现还行，如果开发者能够再多花点功夫的话，应该会有不错的改观。

IGN对《墨水心》的评价（4.5/10分）：

作为同名小说改编的游戏，在剧情方面还是非常吸引人的，或许换个角度来讲的话，也可以理解成剧情是本作唯一的亮点。画面很次，作为一款3D游戏，不论是人物还是物品的建模都很糟糕，人物的移动方式更是让人无语，就像是蹩脚的木偶一般。音乐方面还算不错，只是某些音效就很不怎么样了。游戏的操作方式非常简单，不过正因为如此，会让人感觉没有什么挑战，从而觉得枯燥无味。

FAMI通对《怪物竞速》的评价（31/40分）：

怪物们以竞速的方式互相对抗，这种游戏的方式十分新颖独特。游戏规则简单明了，而且派遣选手出场的战略性也很高。游戏中存在的稀有怪物是满足玩家收集欲的组成部分。不是用战斗而是用赛跑的方法来较量，这种短期决战的方式是不是很那啥呢。游戏中怪物种类丰富，动画也很细致，稀有怪收集等要素的投入度也很充实。不过怪物事典的检索似乎单薄了一些。4人对战乐趣很高。和怪物们成为同伴，以获得赛跑第一名为目标而奋斗的游戏，多彩的比赛内容与新技的追加使游戏充满了投入感，通信对战的时候互相捣乱陷害的感觉真是太爽了，乐趣无穷。亲切的教学模式、简单的操作，游戏的节奏感觉刚刚好，适合低年龄层的玩家。收集怪物、个性形象的导入，使游戏占用玩家不少时间去投入其中。游戏本身的战略性也做得有一定的水平。



名越武芸帖

第二十四回 团队式的工作

像开发游戏一样的团队合作式的工作，是需要在不同的场合说些轻松愉快的话语，来提高工作效率的，细节很重要。

一封信的开场白

“您辛苦了……”这个……其实最近因为工作而收到的信件有一个特点，就是信件开头都会以“您辛苦了”来做寒暄语，虽说是客套话，不过也感到很不可思议。虽说信件开头用“您辛苦了”做开头比较有礼貌，而且容易下笔继续写下面的正文，不过如果每封信都这样开头，收信的人看了会不会觉得有些奇怪？感觉好象是自己得罪了什么人似的，我自己觉得，如果换成“您好啊”“最近还好吗”这样意义简单明了的寒暄语效果会好得多，曾经就有这过这样的事情，我对有个人打招呼时说了声“您辛苦了”，他感到很不解地小心询问我：“我做了什么让您生气的事吗？”这样，令人哭笑不得，所以之后我和别人打招呼都不会再用“您辛苦了”这样容易产生歧义的词汇，既然是寒暄语，为什么不说些令人感到愉快的话呢？

所以说写信时也是如此，即使是工作相关的信件，用“您辛苦了”打开场白总会给人一种“工作太累”的感觉，是不是这样？本来平时大家的工作就很忙碌，拆开一封信想舒缓一下心情时，却看到“您辛苦了”，就一下子就想到刚才烦恼的工作，让人心情紧张，哪还有心情往下看信呢？不如换些轻松的问候话语，比如“最近玩得开心吗”“最近又看什么电影了”这样感到舒服的话，虽然不怎么正经，不过在繁忙的工作中来这么一句，会给人放松心境的效果，而且效果不错，这样的信件如果是我我会很开心地将它读完而不感到累，换了“您辛苦了”，别说耐心读完了，就是看了第一句我就想将其扔在一边不去管它了，一封信件的开场白真的很重要，不要小看它，它会给你带来事半功倍的效果哦。



↑名越稔洋主导的游戏开发工作都拥有一套很条理的规范，工作中的细节方面相当重视，这也是提高工作效率的技巧。

细节决定心情

以上，别看是一个不起眼的小细节，这在工作中可是很重要的事情，尤其是对于需要团队合作的工作，类似这种细节处理不好的话可是会影响工作效率，因为我是游戏制作人，所以我有这种经历，绝对是这样。按照我的经验，一款游戏不是一个人就能制作的出来的，必须要依靠良好的团队合作，并经过无数次开会协商，并在工作中不断地沟通交流才能做好一件事情，这期间工作人员肯定会非常繁忙非常容易烦心，你就必须注意一些工作上的细节话语，尽量以轻松愉快的方式说出来，让对方保持好心情，同时自己也会感到心情愉快，这样才能有更充沛的精力投入到繁重的工作中，比如早上见面打招呼啦，工作中交代事情啦，在说正事前先来上一句打趣的话，说完后以一句笑话收尾，不仅能清楚地说明事情，还能给人一种幽默的印象，久而久之人家就会喜欢和你做事，喜欢和你合作，工作效率就会上去。这就是语言的魅力，细节的魅力，你不承认也不行，往往一个团队的凝聚力就是由这些细节方面来决定的。像我们花几年时间开发一款游戏，烦琐麻烦的事情何止千万，每天日复一日的劳作，日复一日地测试、重做，返工，如果没有良好的工作气氛，是别想开发出一款让玩家满意的作品了。

根据场合调整感情

其实说到底，团队式的合作就是要根据不同的场合，来控制自己的心情、感情，说出最合适的话，做出最合适的举动，以达到自己和对方都最能接受的情况，也就是种种“场合”决定需要做什么，说什么，这是一门学问。不过话说回来，人不是机械，工作中有很多不可预料的情况这就需要灵活掌握了，所谓随机应变，就是这样了。

BOSS档案!

揭秘终焉的名鉴，解读波士的生涯——魔天降临录 No.004

永远的吸血鬼伯爵——德拉克拉

《恶魔城》系列永远有两个标志，恶魔城和德拉克拉伯爵。德拉克拉伯爵是《恶魔城》系列诞生20多年来，始终贯穿始末的主角。在欧洲古老传说中，中世纪诞生在特伦斯瓦尼亚的吸血鬼之王德拉克拉伯爵，由于命运的轮回，具有不死之身。这名吸血鬼之王在被封印若干年之后仍旧会复活危害人间，而唯一能与之对抗的就是专门从事吸血鬼猎人一职的贝尔蒙特家族和其著名的武器“吸血鬼杀手”。

吸血伯爵的自白

我是一只吸血鬼，是这个靠血液而生存的神秘种族的一员。跟传说的一样的是，我们惧怕阳光，它会使我们的身体蒸发，所以我们不能在白天出现，而且我们只能以饮血为生。不是说我们不能跟人类一样吃食物，而是我们的消化系统不接受它的营养，更重要的是味觉，山珍海味对于我们来说如同嚼蜡。吃人类的食物更像是在表演节目而已，而且撑在肚子里面会使我们腹痛。只有血液才是我们能量的源泉。特别是人血，味道是最鲜美的，它像美酒一样是我们上瘾。喝过人血之后，再喝其他动物的血会觉得难以下咽，更有的会呕吐。人类的血液所含的营养也是最多的，因为神让他们做了万物的主宰，让他们身体里充溢生命的精华。每只吸血鬼都有各自的特殊能力，或者能飞，或者懂得各种动物的语言，或者能预知未来，或者像我的父亲一样拥有强大的力量和敏捷的速度。但是，人类的数量太多了，如果不是一只擅长战斗的吸血鬼，会很难捕食到人血。记得曾经在人和吸血鬼之间爆发了一场战争，最后以我们的失败而告终。虽然我们有强大的力量和超凡的法术，但是对自身力量的过于自信，而人类则善于使用科学的技术，创造出生物不能与之抗衡的武器。我们的先祖在人类的驱赶下不得不四处逃亡和隐藏，后来我的祖先找到了一个适合吸血鬼生存的与世隔绝的地方，被我们吸血鬼称之为“吸血鬼的圣地——恶魔城”。

永不沦陷的恶魔城

在游戏中，德拉克拉伯爵拥有的暗黑力量被称做“支配之力”，种力量不但可以让城堡附近地区永远处于夜晚的时空，更可以创造许多大小不一份量的妖魔鬼怪，组成各方面攻守兼备的强大军团，同时可以扭曲空间本质，加以放大跟布置装潢，成为一块块具有风貌的诡异场景，此举是为了避免闯入者快速抵达到德拉克拉伯爵的高塔寝室。熟悉本系列的玩家都知道，有很多场景都在绝大部分作品出出现，例如入口走廊、礼拜堂、教堂、计塔、地下水脉、牢狱、恶魔城最上部、高塔之间等等。

宿敌——贝尔蒙特家族

贝尔蒙特家族是以其历代吸血鬼猎人战功显赫而扬名于世，同时贝尔蒙特家族也是德拉克拉宿命中的敌人。贝尔蒙特家族的吸血鬼猎人似乎是一个永远的神话，从在KONAMI恶魔城编年史上记录的第一个讨伐德拉克拉的勇士是具有贝尔蒙特家族血统的战士，西蒙·贝尔蒙特的祖先——索尼亚·贝尔蒙特。而他的后代特理沃·贝尔蒙特是能在瞬间杀败伯爵的勇者之王，一个被国王所敬重的猛士，以其强大的“晨星之鞭”的攻击力和精湛的防御战术数次打败并封印德拉克拉，而且似乎不需要借助任何魔导器。之后德拉克拉每次的复活都带来了比上一次更为强大的黑暗力量，于是打败德拉克拉的任务显得比早期更为艰巨，此时的吸血鬼猎人代表有里克特·贝尔蒙特，他是《月下夜想曲》和《血之轮回》的主角，以其勇猛的外表和配合副武器的必杀（十字架、圣雨水、火鞭）震慑着德拉克拉，此时打败德拉克拉就并非像以前那么完全靠硬本事，而是借助魔导器和必杀技，不过也被暗黑神官沙弗特，轻易控制并同室操戈，这对于贝尔蒙特家族也是以前从未有的事。

□文／七曜



神论 God speak

诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后"■"标识为针对该话题的留言。

本期关键词：翻身、天朝、小岛、降价、视点

发言者D：不是说PS3翻身了么，为啥日本好多电器店里PS3那边总是空空荡荡的？大多数店里360的店头演示很多也很醒目，Square三连发那边也一直有人驻足或者试玩，游戏放得也很正气也常有人在货架上选。PS3就抛在边上一直都没啥人看啊…… ■饺子吃多了还不行换口烧饼啃一下？■五星级饭店是靠去的人多赚钱？■LZ其实去错了地方，应该要去家电卖场才对。■PS3都被人买完了，自然空空荡荡 ■是人人都有PS3了，看到360好奇试一下吧 ■因为大家都买了，就不必在街上玩了。

发言者：以后谁说PSP在天朝没有500万销量我就跟谁急！今天坐火车回家，在方圆不到2米的范围内，就看到了3台PSP！ ■昨天我在西餐厅吃饭，在方圆不到2米的范围内，就看到了十来份牛排、两盘意大利面和三瓶红酒。以后谁说中国不是发达国家我就跟谁急。■我在鼓楼转一圈，觉得天朝最少2K万 ■昨天我在红灯区转了一圈，前后左右全部是●，谁说中国●业不是世界第一我跟谁急。■原来火车里有PSP和西餐厅有牛排，红灯区有●是相同概念。■火车不是专门玩PSP的地方，出现的PSP数量当然从侧面说明了普及率。要是火车上方圆两米的距离内有N多人的火车餐是高级牛排餐，那当然能说明中国发达到一定程度了。高级西餐厅出现高级牛排餐和在游戏店里有100台PSP一样无法说明任何问题。至于中国●●行业NO.1，我挺赞同的，从人口数量上来说。

发言者8：小岛秀夫沉迷于360独占游戏不能自拔，将开发FPS游戏挑战美国同行。 ■别，杀一个小兵来篇感想+心路历程+2小时CG的FPS我可不想玩。■没有日本，没有神机，没有未来 ■小岛的内涵+FPS模式，看来欧美FPS都可以洗洗睡了

发言者J：分析家一致认为PS3将在不久的将来超过三红机。如果PS3和360卖一样的价格299，PS3销量毫无疑问会超过360，并且将来PS3会在总数上超过360。只要PS3降价，就会海啸，因为庞大的拥有PS2的人群还没有出手（比如罗老师）。蓝光让PS3从长远看远远高于三红机，SONY还有一票独占作品能让销量猛增。总体来说结论就是：只要PS3降价，就能把三红机像小虫一样捏爆。 ■话说PS3发售两年半就要到了，貌似4000万的销量还差一半坐等。PS3华丽的逆袭 ■在战争机器3和光环4出来的时候神机3也就寿命到头了 ■只要PS3再大降价，再多垄断些大作，网络功能和网速再强点，3红机必死无疑啊。就好像巴西队的所有国脚改中国籍了，那中国足球必将最强大。■降到1美刀……1天之内●翻健身和三红 ■我也认为会超过。价格是很重要的因素，但是对玩游戏，不是最重要的因素，最重要的还是游戏。PS3的出路不在北美而在日本，欧美厂商以跨平台为主，PS3的欧美向游戏并无太大差距，和PS2相比差在日厂的支持，大门可以花钱买几个RPG，但这不是长事，而现在PS3在日本的硬件和软件销量都比之前有一定起色，硬件从Wii的三分之一逐渐增加到二分之一强并且稳定下来，软件也经常能够登上排行榜前列，对日厂来说是一个好的信号，日厂游戏逐渐增多，PS3游戏数量不如XO的情况就会逐渐改善，而且在游戏的多元化上还有优势，就算目前相差800W，也并不是遥不可及的距离 ■对分析师早就绝望的飘过。

vol.4 电玩阴谋论
PSP破解"谍中谍"

继上次的"Datel电池"事件之后，最近PSP 3000破解方面又有猛料爆出，如果说"Datel电池"基本就是假新闻的话，这次在破解技术方面却是真实的，只不过矛盾主要集中在"所有权"的争议。虽然将此事放在电软视点也行，但是，小编从其中嗅到了很重很重的阴谋的味道……而且是双重的。

阴谋一：欺世盗名！DA很生气

今年1月13日，法国一个著名破解网站PSPGEN在网站上放出了正式破解PSP3000的消息，他们的研发人员已经在PSP3000上使用《变速狂飙》的存档漏洞成功为PSP3000安装了HEN引导程序，同时更让人兴奋的是PSP3000成功运行了ISO文件，这意味这破解将会完全实现。



然而，仅在此视频放出一天之后，著名的PSP破解达人DA就在其个人官网上发信严厉谴责了上述漏洞作者"Miriam"的行为是"欺世盗名"，虽然文中用了不少黑色幽默的语言，不过DA的愤怒显而易见。原文意思摘要如下："大家可能已经了解到最近在一些法国网站（PSPGEN）发布的关于漏洞的消息，显得好像他们才是作者一样。我之前曾经相信了那个miriam并且给了他C+D小组的核心模式漏洞，这个漏洞由joek（全都归功于他一个人）发现，并仅仅是未公开使用而已，因为这个漏洞目前正用来破解psp3000的模块，但是miriam做的第一件事却是为了出名而向别人展示这个漏洞。你做了欺世盗名的事情，包括欺骗了那些帮助过你实现那个不完整的GEN自制固件上的人，因为你根本就没有完成你自己的模块。你没有任何权利来使用那个漏洞，因为那不是你的东西，不是你说是你的东西就是你的东西。你以后不会得到我们任何的帮助。"

DA的意思就是这次破解所利用的漏洞是由他所在的C+D小组成员joek发现，Miriam骗取他们的信任得到该漏洞代码后将其发布出来，让大家以为是他自己制作的，典型的"欺世盗名"。

阴谋二：做事要男人！Miriam也很生气

DA的文章发布后，得知真相并未Miriam如此猥琐行径感到愤怒的众人纷纷进行谴责，不过，似乎事实并没有那么简单，如今Miriam也站出来公开为自己辩护，声称自己的破解并非剽窃：

"几天前，我发现了一个核心漏洞，但是在装一个以前的HEN时遇到了一点问题，所以我向DA寻求帮助。尽管有了他的帮助，我的HEN依然无法运行，就在这时，另一位黑客带来了一个全新的而且确认可行的思路。不久，我通过MSN获得了DA的程序代码，但是这个时候我已经依靠自己的代码是HEN已经可以95%运行。我让MaGiXieN制作了一段HEN成功运行的画面，但是我们没有公布任何细节，这些我们本来就已经完成了，除了我和MaGiXieN，没有人能运行ISO或自制程序，而我是唯一知道怎么做的人。我并不需要这场电子闹剧（指破解工作），我有自己的生活，自己的朋友和自己的家庭。"

按照Miriam的意思，DA给他的漏洞并不是此次破解的核心，他们自己的研究成果才是问题的关键，DA此举显然是出于妒忌。

好吧，让这些技术问题和未知真相的阴谋们先见鬼去吧，对于我们普通玩家来说，真正需要了解的就是要实现这个破解需要一张欧版正版《变速狂飙》UMD光盘，然后配合相关经过特殊处理的存档文件，即可运行一个名为GF HEN的引导程序。但目前PSPGen小组并没有放出此程序，至于为什么没有放出来，什么时候放出来，我们并不知道。至于真正的完美破解何时实现？还是继续等吧——至少我们看到了曙光。

5.02HEN-A的功能与运行条件

根据网站上的消息，PSP3000安装HEN之后可以实现以下功能：1、运行自制软件；2、运行ISO格式的游戏；3、其他……要成功实现以上目的，首先你要有一台PSP3000主机，版本不限。其次你需要一张欧版正版《变速狂飙（Grip Shift）》的UMD光盘。然后配合相关经过特殊处理的存档文件，即可运行一个名为GF HEN的引导程序。这个程序可使PSP进入HEN模式，也就是所谓的5.02HEN-A模式。

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障






PS2 9万系列		PSP2000		40GB PS3	360（简）	Wii	NDS LITE
1000 上海报价	1000 北京报价	1450 北京鼎好	1480 南京阿童木	2750 北京报价	2150 山东报价	1750 北京报价	980 武汉夏源
980 北京鼎好	1050 济南报价	1500 上海报价	1500 济南报价	2700 广州报价	2100 北京报价	1750 广州报价	980 上海报价
980 广州报价	1000 成都报价	1500 山东报价	1500 广州报价	2700 上海报价	2100 上海报价	1800 上海报价	850 北京鼎好
1000 天津报价	980 深圳报价	1520 成都报价	1500 重庆报价	2750 成都报价	2150 成都报价	1850 成都报价	950 成都报价
1050 山东报价	1000 重庆报价	1480 深圳报价	1500 天津报价	2750 山东报价	2100 广州报价	1850 山东报价	900 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年2月25日。本版广告联系电话:010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

购机焦点问题

每期为大家解答购机方面的疑惑

问：年前听说有PSP3000的破解消息，可年后怎么又没有动静了？

答：索尼这次的防盗版措施比原来完善很多，年前网上公布的所谓破解视频其实后来发现还是行不通。如果大家觉得PSP上实在有割舍不下的游戏，其实买个PSP3000，然后购买二手软件也是可行的。

问：360如果发生三红，还能不能彻底修好？

答：三红是个笼统的概念，每台主机的故障程度各不相同，如果整个主板都烧掉，就修不好了。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231,或加QQ号：75621006（上午10点到下午5点半）我们将为您的购机计划提出合理建议。

春节过去了，风某还很在那短暂的假期中懒惰得回不过神来，积累了N年的疲劳，睡七天哪够？把时间浪费在新游戏或是老游戏上，总是最有价值的，当然，这些游戏首先应该是好游戏

闯关族的家







玩游戏的条件

前两期闯家中我们集中讨论了一个话题，就是——玩游戏使你失去过什么？大家的答案很多，大部分集中在时间、金钱、学业甚至友情等几种。其实任何嗜好都与游戏相同，即便你喜欢的不是电子游戏，而是其他例如音乐、电影、运动等，当你热爱一件事物并疯狂痴迷的时候，你会忘记时间、不计较金钱，并有可能影响你的学业（当然，这是很不好的）。凡事都是相同的，只要你自己能把握好这个度，分配好你的生活，你的嗜好就不会成为你今后日子中带来遗憾的起因。

本期我们就不多去讨论这个话题了，编者倒是顺着话题想到了更加贴近我们玩家的一件说大不大，似乎顺理成章，但总让人感到不爽的事——就是玩游戏的成本。我说的成本是指金钱，更确切的说是体验游戏所需要配备的其他周边器材。次世代在国内逐渐大行其道的今天，似乎这个问题正在逐渐困扰着玩家们。尽管我们上一期杂志已经在游戏主机软件等方面较详细的为大家解了惑，但对于"玩游戏的条件"这方面到至今还没有做篇非常详细的解读。

所谓"玩游戏的条件"，似乎从来也不应该成为问题。但随着次世代主机的流行，游戏主机和游戏本身对于显示效果、音响效果、体验效果等多方面提出了越来越高的要求，甚至连机能并不十分强大的Wii对于游戏的环境场地也都提出了要求，毕竟没有足够空间，四个人虚拟打网球这样的事情是无法在普通人家里办到的。好的显示器材，发烧的多声道音响，古怪的游戏所对应的各种古怪的操作器，这些在以前根本不成为玩家所需要费心的东西，正在逐渐扩大占据着很多打算体验次世代游戏的玩家的财务支出比例。想体验PS3或360，最起码的你应该有一台40寸以上，1080P FULL HD的LCD或PDP。但这一条，就要支出超过7000元（请原谅编者没有计算在刚刚过去的元旦期间出现的价值4999人民币的42寸LCD，品牌很多，但都是国货，对于次世代主机而言，这些电视的核心——液晶面板多属于垃圾屏，在显示效果上与某我们熟悉的著名品牌差距很大。当然，也不排除有少部分电视确实是性价比无敌，优等屏开出了低于成本的价格，但那是相当相当少了）。这一支出相比最高配置的游戏主机来说，翻了两倍还不止，这样的投入成本，对于一般玩家来说，实在是太高了。

这点在这两期闯家的回复中也有简略谈过，之所以再次提起，也是编者个人体会这方面属于"问题严重"，很多玩家虽然辛辛苦苦攒了台PS3的钱，但高兴的抱回家，接上老电视却发现画质没有想象的那么飞跃——而这一结果的出现正是因为没能为次世代主机满足它所需要的条件，到底该如何体验次世代的魅力呢？

解决起来，很难

即便是人民生活水平提高了，就算是经济危机让液晶面板的价格跌到姥姥家了，就算大屏LCD的价格确实比起前两年有了超大比例的下跌，已经算是超值，但不能否认的是，对于大多数玩家来说，大屏电视和好音响，还是难以承受的高消费。

有需求就有市场，玩家总会根据自己的条件去选择出最优性价比的产品来搭配，如果大屏幕电视确实是你无法承受的游戏投入，那么或许小一点也可以找到比较合适的产品来配合次世代体验。例如现在很多玩家的选择——电脑显示器加环绕耳机。这的确是一个相当不错的自我次世代体验空间，更主要的投入成本一下子就从接近万元，低到了3000元，足足少了2/3。寻找一款带有HDMI端子的22寸、24寸甚至以上比例的显示器，再配一个声场不俗的5.1声道耳机，确实可以满足绝大多数玩家的需要。虽然丧失了大尺寸所带来的次世代魄力，但在720P甚至以上分辨率的效果下，起码我们可以感受到，次世代的确到来了，并且与传统电视确确实实拉开了差距。

尽管是折中的选择。在接下来的杂志中，编辑们会陆续为广大玩家推荐介绍相关产品，为已经进入次世代或准备进入次世代的玩家的需求进一步拓展。游戏，的确已经跨越了游戏本身，使我们无法不去关注。

Check! → 贪凉大王 风木木

说起贪凉，发现我这问题家里人都很不解，比如大冬天在屋里也穿短袖，冰箱里总要冻着几瓶子冰水随时拿出来咕咚。果然自己是个怕热的人，我很喜欢冬天，但似乎大部分人都不喜欢。最近经济频道的节目中不是老说：希望这个寒冬能尽快过去吗？

今期的家庭写真



四川/唐浩益

之所以刊登，全是因为你的勇气过人，并且小编们阅后皆惊，特别准许你登上写真，他人切勿模仿。

家人自画 来自读者的自画图



安徽/周欣

回周读者，装订方式不重要，即便是胶订按照目前页数也未必结实，而且骑订成本也不低。



浙江/何嘉宁

你的自画像看起来相当热血，自己也曾经幻想过有这样一头的酷发，后来就面对现实了。



湖北/朱泽凡

类似克劳德的造型，说实话编者并不喜欢野村哲也的人设，尤其是近一两年的作品……



甘肃/马兆玉

这么小的格子仍可以实现这样精美的画稿，很用心啊，不过谁能解惑一下"阿贝鲁"是…我真是不记得了。



河北/王思语

看样子现在很暴走啊，这次就不会登错了，希望你消消气。期待能有新画作寄来，优先发表。

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011

CHECK! 恶の用心棒 刘尔强同学请尽快报告考试成绩

●电软及PG的小编们：

终于还是决定写回函了，（为什么一开始是这一句），首先，还是道歉吧，因为身边确实没有信纸，所以只得写在信封上了，（其实我还可以用作业本来写……）其实是我的写作很恶心（？），所以有什么地方读不通，或上下文没有联系，请无视……

这不是因为《电软》改版嘛，所以就想写一下回函。（这次的回函卡让人很有写的冲动）……好吧，我承认上边的是废话，作为一个高二的学生来说，确实活着很累呀，一边要好好学习，一边又不能放下游戏，纠结中……白天几乎没有时间玩游戏，只有晚上回家以后再玩。每天晚上都会很迟才睡。不知小编们想过这样一个问题没有，游戏到底是应该作为生活中的哪一部分存在，我个人觉得吧，生活中有很多事物和情感都不能够体会的，而游戏中，会教会你各种情感，那些很“纯”的感情是生活中所不能感受到的，我真的是很羡慕游戏中那些角色们之间的那种羁绊，真的是很难在现实生活中体会到的吧，我身边也有几个同学玩游戏，但却找不到我的那种感觉吧，怎么说呢，我对待游戏，真的是发自内心的喜欢，喜欢游戏，所以我才会去玩游戏，喜欢游戏中的世界角色、故事。而不只是单纯的追求游戏的爽快感吧。写到这里我发现一个问题——我没分段，要是考试的时候就惨了！

大概就是这么多了吧，明天就期末考试了，不，准确的说是今天，因为现在已经快一点钟了，回函花了一个半小时吧，比写作文还长，希望考试能考好吧，这可关系到能够双机制霸，最后祝福一下吧！

（四川省泸县第二中学　刘尔强）

你的来信果然是让我相当惊讶，剪开信封后抖了半天就没有一片儿纸掉出来，还以为是忘了放进去……仔细一看才发现刘读者把来信内容都写在了信封的里面，这对于编者来说还真是头一次见，请原谅我的无知，原来还有这样一种节省信纸的好方法。不过副作用就是剪信的时候很容易把来信内容也一起剪掉吧……

我也分一下段。对于刘读者关于“游戏到底有哪该作为生活的哪一部分”的问题，编者认为游戏是除去吃饭、睡觉、工作、谈恋爱、生病……等人生大事之外的，可以让你找乐子的那一部分。和电视电影音乐打球滑板购物……之类的消遣没有区别。不过随着游戏玩得多了，编者反倒是难以融入游戏的故事当中了，尤其是传统日式剧情方面，似乎过于雷同，尤其是一些RPG，基本上故事的套路重复至极，勇者、妖怪、公主、帝国……不同的是名字和出现的先后顺序，相同的是爱情与结局，当然，不同点还有人设。不过编者是不同意刘读者“生活中有很多事物和情感都不能够体会的”。相反，虚构世界的情感虽然很理想化，但却距离现实太过遥远。在这方面，游戏的剧情和电视剧的故事恐怕没有区别，都是将你短暂的带入编剧的故事空间中，入戏的深与浅，取决于编剧的笔上功夫。编者不否认的确有一些游戏在剧情方面值得让人投入，值得让人去痴迷，不过这却不应该造成个人对现实世界的悲观，将自己的灵魂托付给虚拟世界很容易让你对现实世界麻木。玩游戏，不要背负太多，想追求爽快感没有错，想与游戏中的人物苦与乐也没有错，但千万不要忽视掉真实生活中那些发生在你身边的情感。期待刘读者的再次来信。

闯关族的祝福＆留言

●老妈，在下一次的月考中，我一定会进班级前10名的。因为我向《电软》许愿了。

（天津大港区　杨博文）

托杨读者的福，听说学校附近的书摊，咱们电软的销量又提高了。

●无机一族太无奈，越发感觉电软是有机一族的刊物，对于无机一族来说真的很悲哀。（山东泰安　苏进友）

毕竟咱们电软还是游戏杂志吧，多介绍游戏才能让你产生购买欲望，才能努力的攒钱购买心爱的主机啊。莫非……无机族希望借given闯家相互诉诉苦？闯家随时恭候朋友的来信。

●我谁都不给祝福，我祝福我自己。唉！自己真的很失败，没想到自己的初恋如此短暂。一个月的时间她就对我说了“拜拜”。为什么受伤害总是单纯男孩？我没想到她的分手理由这么的离谱，她上初三，却对我说：“和你在一起就像是姐姐带弟弟一样。”我真的很幼稚吗？也许吧！我说不会跟她承诺，因为我知道有史以来，“承诺就等于背叛”。早知就不同她写情侣日记了，不把心里的想法全部告诉她。唉！伤心啊！祝在新的一年里，自己能够快快乐乐的生活。（安徽六安　张杰）

不用伤心，青春期的朦胧恋爱总是伴随着相恋与分手，这是人生的必修课，距离毕业尚有时距，继续努力啊！

●希望自己不再因为每天晚上沉迷于小P和小N而写不完作业。（山东　孟晨）

有了两大掌机，的确是非常影响学习，很容易藏起来不被家长发现，而自己的自控力又差，恐怕学生朋友们还是要学会自制。

新改版电软讨论开始

●减了，很好，以后存书就不用愁了，以前的书那么厚，多了后都没地方存放，又怕父母发现这些“非法刊物”，现在一切都好。（安徽六安 张杰/外号：里昂-007）

新改变的确是让杂志好保存了很多，不会再出现一年24期放起来一大排，搬也搬不动，找也很费力……

●改版让人大吃一惊，虽然薄了，但是精彩依旧，印刷依然很好。总之很好。（山东泰安 苏世友）

编辑们希望目前的内容结构能够让大家都可以读下来，每篇稿的选题尽量有趣，以前编辑每期要完成大量的文章撰写工作，但每页能读完的读者数量不多，希望今后的杂志能够让各位感觉轻松一些。毕竟咱还是本娱乐杂志，不是辞典。

●你们是不是不想干了？要是不改回来，小心我罢买！（上海闵行 宋韧琼/外号：悠悠）

希望您来信具体说说到底是哪里不满意，改是改不回来了，希望我们的内容能够让您觉得物有所值。

●便宜，内容却仍精彩，唯一一点美中不足就是页数有些……而且中间一部分，没有用传统的油印~另外，纸张质量也不怎么好（至少没以前的好）。（浙江泰兴 邱俊/外号：……）

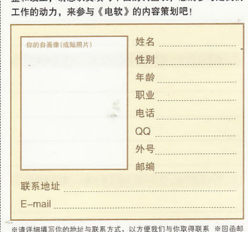
价格下调，伴随的自然要减少些页码。不过目前的页码量编者觉得比较适合于两周的信息量，无论是攻略、新闻还是专题，都可以做得更充实，小编们的心声就是——终于不用再把一个垃圾游戏强迫写成六页的攻略啦……

本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@v.game.cn

总246期　2009年第4期

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！



你的自画像（或贴照片）

姓名

性别

年龄

职业

电话

QQ

外号

邮编

联系地址

E-mail

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系　※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱　闯家（收）　邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面　□好　□一般　□难看

整体效果　□好　□一般　□难看

2、你觉得每期闯家栏头的风林真人秀是否应该调整

□保持吧，很有意思　□干脆不要比较好

□换成读者的　□不如直接用游戏人物　□其他

3、本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1

2

3

4、你觉得本期的攻略数量多吗？

□不多，很合适　□有点多

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□七曜　□北斗　□猴子　□风林　□翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1

2

6、给闯家的留言请写在下面，地方不够请用信纸



※填写回函卡，就有机会得到“原版MLB美国大联盟棒球帽”（全新）。名单下期公布，感谢《搜酷》杂志友情提供。



6、你是索饭、软饭还是任饭？饭的原因是？

7、请你个给咱们电软想个新的栏目吧！新鲜点的哟！

8、假如你在大街上遇到风林（或其他小编），你会做什么？

大话电玩

高清化（PS3与360）与体感化（Wii）你更欣赏哪一方？

你最欣赏哪位制作人，为什么？

你此时此刻最想玩到的一款游戏是什么？

电击收藏DVD

比较喜欢本期光盘中的哪些栏目？（可多选）

- □魅力抢眼秀
- □火线点评
- □闯家点播台
- □游戏天下事
- □经典怀旧CG
- □主机硬件评测
- □LIVE游戏试玩

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有那些不足，请写下您的建议

写下您想在《闯家点播台》中点播的内容吧

点播台留言：无论是游戏问题，还是送出祝福均可

CHECK! 拒绝脑残 各种来信大团结万岁！

●我是不会放弃的，做为“电饭”这点苦算什么，不过唯一让我明白的道理是：“我终于知道，石沉大海是什么意思了！”在此给大家拜年了！新年快乐！

（上海黄埔 戎奥生/外号：快堡）

●最近，我的一个死党告诉我。他把《生化3》通关后做了一个梦。梦见我们整个小区的人全都变成了丧尸，只有他一个人还活着，他想要逃离这里。后来，他还遇见了吉尔……我当时好羡慕，真希望自己也能做个这样的梦。猴子，你做过类似的梦吗？

（重庆江北 朱康伟/外号：小猪）

猴子做没做过我是不知道，反正风某是没做过。不过风某觉得类似的场面或许在不久的将来真的会发生，现在越来越的病毒肆虐，不断出现各种来由不明的致命病毒，说不好哪天从实验室里流出就真的酿成大祸……不敢想啊……

●最近又翻出来了FC，玩了上面的热血格斗和魂斗罗，发现有的游戏真的好好玩，小编们谁喜欢玩老游戏啊？PS：上次启动PS3是在《合金装备4》发售后，之后似乎好像一直在玩FC和GBA……

（重庆渝北 张琦/外号：奇奇妹）

编辑部所有人都喜欢老游戏，尤其是猴子同学，没事就爱琢磨模拟器啦，卡带啦之类的。或许“卡带物语”栏目应该重新推出？

●家。这是我第一次写信，虽然我又没钱，写字也不好看，长的也不帅，但……我要进家！我从2002年就开始看《电软》了……问一下，有没有集体签名照？

（辽宁辽中 何禹谦/外号：瓦西里）

集体签名照，照片有，字还没签呢。春天到了，你的愿望就由编者我来实现吧！

●243期改版我确实被震到了。光盘容量超充实，居然还收录电影。但杂志嘛，少了一半不说，纸张质量也变差了，希望你们考虑下适当改善，刚拿到本期杂志时还以为买错了。对了，XB360普通硬盘要怎样装上去啊？29寸液晶有必要买HDMI吗？（四川西昌 许强）

杂志采用两种纸张，实际上从成本上来说是没有多少差别的，之所以采用不同纸，主要是希望杂志在薄的情况下能“硬实”一些，仅此而已。而且我们选择的内容也不会因为纸质不同，而影响欣赏的效果。普通3.5寸硬盘是无法安装到360主机上的，360对应的是2.5寸的硬盘。另外，宽屏下是没有29寸的型号的，32寸以下使用HDMI与否都不影响细节，事实上大家也不要被分辨率这些数字所蒙蔽，高未必好。

●我就冲这期价格才买的，感觉十分好啊，希望继续保持。现在高三了，在时间允许的情况下，我会支持《电软》的。

（辽宁宽甸 黄耀东）

学业紧张就不要每期都寄回函了，杂志页码不多，希望每期还可以买回杂志，花不多的时间休闲一下。伴随你度过繁重的学习阶段。

本期囧语！

还望风林主持闯家不要三天打渔两天晒网才好……（江苏高邮 王颖）

风林：这次不会了，绝对不会了，除非大家一起联名来信说：我们不想看你在这里浪费版面啦……

CHECK! 我玩固我High! 当同学们遇到奸商……

●1、花高价买了一台美版翻新PSP，之后就降价300多。2、花300多邮购了一张《先祖之魂 失落的传承》的廉价版。

（辽宁抚顺 葛辉）

第二件你买得的确贵大了，下次遇到这种情况有所犹豫的话，请立刻发来电子邮件，编者会及时回复，也不要蒙受这样的损失啊！　（邮件地址见页下）

●PS坏了，拿到店里修一下，他说电路板坏了，但我清楚地看到他没开电源，第二次小P坏了，摔了一下，不能用电池，别家不能修，只能又去。他看都没看，修一下五六百，我之前修过在别处。

（河北农大西校区 崔鹏伟/外号：灯泡）

这样的情况岂不成了任人宰割……其他玩家也当引以为戒，最好有问题先找找懂行的朋友问一下，也不要什么都听游戏店的，另外，如果被指主机出现问题，先于其要来报价，如果感觉价格有问题，可以先发邮件找小编看一下再说。

●我骗奸商的……哈哈　（广东中山 冯钰丰）

还是你厉害，不过不管是谁骗谁，骗人总是不对的……

●没有啊，我家边的电玩市场大多数都是我朋友，PS3就是在我朋友那买的，2500，便宜吧！

（重庆渝北 张琦）

价格不错，有个熟悉的卖游戏的朋友当然是最好，但也要防着被人杀熟。

●有，入手PSP2000的时候1900元，回头到另一家店里陪同学买MP4时发现卖1650，一小时……被黑了250啊，我真250……　（浙江浦江中学 金步岸/外号：小KING）

这……在买机前起码因该做好基础功课，比如市价多少钱，另外，在金读者的案例中，我们可见货比三家的重要性，一般买机最好多转几家再掏钱。

●具体好像没被骗过，不过同学有被骗过，一个PSP保护盒他30块买的，不知道是不是被骗，那个保护盒被他一摔就粉都没了，之后又买了一个包，花了25。包外装好垃圾，还有很多碎线头。（安徽六安 张杰）

这类周边一般价格15元左右已经嫌高，买的时候应该检查好，做工不好宁可不要。

●有啊，在我PSP时，那时是第一次购买主机，先付了100元定金，机子是无色的，后来不知怎么成了黑色的。记忆棒也成了1个G的，连个收纳包也没有，价钱却是1600元，我还挺高兴的，唉……　（浙江嘉善 蒋佳骏）

交了定金就只有被BOSS玩弄的份了……除非是特别难求的货，一般买流行主机都来有现货才是最高的，连现货都没有的店铺是相当危险的。

●有！就如一年前，我为了《生化4》就去买了一个手柄，售价为30元，我千说万说的砍价到25元买下，一看建议零售价为20元。我晕……

（上海南汇 吴春杰/外号：俊美）

………………这样的情况，我很无语。

CHECK! 读者说了 过去值得纪念更值得怀念



●木木好，首先要说的是，不得不写这封信啊，即使EMAIL的刊登率只有50%，即使我这近10年来一直在潜水。借这次DR改版，木头铁树开花，焕发青春，重上闯家，心中实在唏嘘不已，人生五十年弹指，回忆却总是在心头，当年一起在NINCLUB的日子快活无比，一次暑假在鼓楼的切磋聚会更是铭记心头，各自带着自己的家伙就操刀上阵，虽然那次侥幸赢得了马车双重冲击的状元秀，胡搞疯癫至于大家已然惋惜没能把疯某请到，相信各自散去的众人，今天仍会抱憾吧……242期，木头一笔"堕落欢迎你"甚为通心，入360至今2年仍然在想，什么时候入Wii？入神机3半年后问题已然重复百遍，看完木头一文，顿时大解，原来，是堕落欢迎我来着，"心中的GC"时代仍然无法忘却，现在已经确定好入Wii的理由，那就是为了"王道的父辈们"……最后，上图！黎明公主至今未通，不是不想，是不愿不舍…… （NINSEGAGAGA）

请允许本人以"曾经的战友"称呼你。（笑）想起以前在论坛上的美好时光，本胖泪目。游戏本来就是一嗜好，只要你不过度开发自己对嗜好的欲望，轻松以对，自然游戏常玩常新，心态，关键还是心态啊……遥想当年的任饭，如今专职为"不饭"，也算是一种进化吧，对于某一种事物的持续执着就留作美好回忆，人总是要不断充实自己的嘛。因此也不用给自己购入Wii找什么理由，手上有闲钱，有时间，想玩某个游戏，就买吧。结果很开心，对自己来说就是很正确的事。同理也可推给PS3和360。至于堕落与否，只是顺应一种说法，本胖越发觉得自己在往画面饭的方向发展，这样很不好，会错过很多很有游戏性但画面不老招人待见的作品，尤以任天堂作品为重，一想起来就只能用堕落二字安慰自己了。"不饭"的意思，也可以说是"全饭"吧，没办法，这就是对游戏的爱（含泪）。

CHECK! 读者说了 闯家的精彩与不足

●唯一的不足……把《电软》还我，闯家是不是想让人不回信啦，我狠心一次把表剪了，谁会愿意把心爱的书剪烂啊！ （广东中山 冯钰丰）

其实剪下回函表，也并不会减少杂志的内容嘛，这样的设计正式希望不影响大家对杂志的收藏。再不行，你复印一下，再再不行，你就直接把调查的内容写在信纸上寄回来，编者自己对着看，咋样？

●木头最强，强势回归呀！！！可不可以增加以前那种四格漫画，期待ing，怀旧ing……另外在封面也可写上光盘精彩预告。 （四川武胜 唐浩益）

四格漫画很好，但需要大家参与，希望能由咱们闯关族自己画来的原创画稿，刊登率100%。另外，光盘内容都写在光盘上了，很方便查看。

●还算不错的。没看过风林哥主持过闯家，先看看，适应一下子。很充实吧！什么都有，闯家来信、笑话、画、建议、批评于一体，一目了然，一个节目吸收了几个节目的精华，说实话，这家，我看行。 （安徽六安 张杰）

谢谢支持，其实这类交流栏目，谁来做都没区别。编者接回来不过是希望给大家换换新鲜感，等各位觉得这张老脸实在没看头的时候，其他编辑踩我肩膀上来，又是一片精彩。

●能看吗？这是什么东西，你们都退化到94年了吗？我等了10几年都没进过家门，现在门变小了，排队的更多了，我看这辈子也没指望了。 （上海闵行 宋韧琼）

你看，这队伍不就排到你了。关键要对自己有信心，也对编者有信心，十几年了，终于排到了啊……

●闯家的页面虽然少了，8过其他栏目的页面貌似少得更多，于是心理就平衡了……这，是受经济危机的影响吗？（山东泰安 孟晨/外号：孟头、风茄小女人）

闯家面子毕竟还是大嘛，有诸位撑腰，小编也不敢随便再缩减页码，今后也只有加的份。



风林：十分感谢，您真可爱

小编形象改变之扯淡，七曜、菜团还不错，北斗怎么看都太汗了，PERFECT一看你还敢叫PERFECT吗？翅膀你原来如此邪恶……小沛不合适，自己设计得倒还不错，风林、猴子倒很贴切（浙江 蒋佳骏）

CHECK! 麻辣乱炖 性价比至高，盒饭，很好

●很便宜，比我一顿饭都便宜。拿在手上很像《女友》的感觉，薄呐！ （广西南宁 叶晔/外号：叶子）

咱们就是希望买杂志不要成为大家都负担，花不多的钱，看到足够充实的游戏相关内容，在两周时间里，没事拿起来翻翻，总有新意。

●出于对《电软》的热爱，当然选择"便宜又精彩"，不过，新《电软》这么薄，这是无法改变的事，感觉内容少了很多。 （浙江嘉善 蒋佳骏）

去年112页，如今64页，内容自然是要减掉不少。不过留下的都是最好的，以前阅读率最高的部分基本都保留了下来，其他如很多读者惦记的GAMEBAR等栏目，也没有取消，接下来会陆续登场。

●精华，精华，再精华！ （江苏高邮 王颖/外号：颖仔）

这正是我们的目标。

●虽然杂志薄了点儿，但正如小编所说的那样，"都是精华"，光碟上相信有不少小编们的汗水吧！ （湖北武汉 朱泽凡）

光盘受到了很多读者的好评，小编们的加班总算也没白使劲。后面需要各位多来点好点子，要想继续精彩，没您还真不成。

●便宜是便宜了，可是和以前的《电软》放在一起那感觉…不要美女图片！ （辽宁辽中 何禹谦）

那感觉……的确是不一样了吧？上期封底就不是美女，是帅哥，我们可不是固定总是一种风格啊，被你猜到了我们还怎么混嘛……

●超赞，真希望能一直保持下去。 （辽宁宽甸 黄耀东/外号：老黄）

谢谢"超赞"的评价，必然会一直保持下去的。

CHECK! 风料理 你要对其他玩家说点啥？

●咱玩游戏只恨三件事：停电、卡机、狗血剧情。 （广西苍梧县 钟尚）

狗血剧情那是万人皆恨，停电没办法，如果是自己没及时买电的话就请自我三宾吧！

●有人能送我XB360吗？ （广东中山 冯钰丰）

有人能送我不会红的XB360吗？

●推荐耕升4870X2显卡，谁有我住谁家！！！推荐i7，最强处理器，谁有我抢谁家！！！ （四川武胜 唐浩益）

错了，错了，我们是TV游戏啊……风某年后就入GTX295，比4870×2强点，要不你来我家？

●要骂一个游戏垃圾时请举例说明，不要随便否认开发人员的努力成果并请用心去玩一个游戏后再作评价。 （上海闵行 宋韧琼）

很正确，不过也希望游戏开发者能够把游戏起码一开始做得好一些，不要让人看了就不想玩下去……

●看电软吧，认识这本好书，可以交到很多好朋友哦，还是志同道合的，最lucky的是，找到另一半，就像我一样，看书找到好老公。（广西南宁 叶晔）

你看用"买本电软，找一个爱玩游戏的情人"这个口号来作为宣传语，不知是否可以有效促进销量？

●大家买什么别买到假的、劣质的棒子呀！ （甘肃西泉 马兆玉）

垃圾组棒的确可恶，编者有一个，恨不得踩碎一万遍。

●在这里感谢贵州文博玩家创建了闯关族的家这一QQ群，也让我认识了以为叫X360的玩家，希望他天天开心！ （浙江嘉善 蒋佳骏）

●索尼无敌！EA无敌！田浩明！把我游戏还我！不然我让你一个人去寂静岭+勇闯尸城！ （辽宁辽中 何禹谦）

好嘛……要债的啊，可以免费区寂静岭和尸城，这样的好事请便宜给我吧！

回函中奖读者：河北承德 王思语（奖品：原版MLB美国大联盟帆布鞋）

Dragon HotLine 龙哥热线

Q 请问龙哥，《大蛇无双 魔王在临》PSP版，真·远吕智的使用条件是什么？据说想要打出这个隐藏角色非常麻烦，希望能顺便介绍一下心得。（江苏无锡 金晓林）

A 真蛇的出现方法简单来讲就是梦幻模式任意难度全关卡通关，不过其中一些关卡的出现条件要求很高，具体的条件在之前的热线中曾经专门列表介绍过，这里给你介绍些能够快速完成这些条件的诀窍吧。在梦幻模式各关卡的出现条件中，基本上要求的就是玩家各武将的级别和熟练度，需要耗费大量时间。其中最难的就是26的“南中攻防战”和27的“允州之战”了，分别要求全角色等级之和超过3640，以及全角色平均熟练度30”。特别是熟练度，刷等级还是比较容易的，但熟练度就太变态了。比如27关条件的“全人物平均熟练30，也就是总和为2730，并非真要每个人都练到30级，只要总和到了2730就会出现，推荐你先把自己喜欢的武将多练练，熟练度都练到50，如果当有54个左右的武将都练到50的话，总和就已经超过2730，27就出现了。之后还是得漫长又无聊的刷，例如关卡选择严岛，难度选择简单，几刀就能秒掉一个武将，本关地图上开始会有将近17个武将站成一排，后来会有援军，但是等援军出现太浪费时间，所以只靠前面的这一排刷，一次可以刷到5点的熟练。事先把武器都合好（强烈推荐加天舞），然后开始从最下面那只牛鬼开始一路往上杀，所有武将都是，武器经验的都别吃了，这样一来基本2分钟到3分钟就能杀掉吕布和平清盛过关了加上最后过关的时间话，也就3分多种一关，理想情况下半个小时到45分钟左右就能练完一个人……说到底，真蛇的出现条件就是要求你消耗掉无数的条件，想打出他就得费上无数的时间和精力，个人以为，这个除了挑战玩家自己的耐性和无聊程度之外，几乎没有任何技术含量可言。

Q 龙哥，介绍几个NDS上适合高中生玩的RPG游戏吧（汉化过的），话说NDS上的儿童游戏有点多啊！看那剧情无聊死了。（安徽巢湘 丁东志）

A NDS上汉化过的RPG游戏数量还是很多的，尽管RPG游戏的文字量都巨大，但是其中有许多的优秀作品，再加上我国许多玩家也都对RPG游戏有着特别的喜好，所以尽管汉化起来工作量巨大，但是仍旧有很多汉化作品发布。其中特别值得推荐的优秀作品有《口袋妖怪 钻石/珍珠》、DQ4、DQ5、FF3，这些作品无论是剧情还是系统都极为优秀，另外还有一些挺不错的动作角色扮演游戏的汉化版，例如《赛尔达传说 幻影沙漏》、《灵光守护者》等等。至于你所说的”NDS儿童游戏有点多“的问题，其实这也是这一代任氏主机的特色：不论是作为家用机的Wii还是作为掌机的NDS，其上都有大量此类的作品，当然，所谓“此类”并不单指“儿童游戏”，而是说有大量非传统游戏。在NDS上最突出的代表就是”脑白金“系列了，其类型和玩法绝对的“非主流”，传统游戏玩家很少有会喜欢这类作品的，但是其在日本的小量轻松突破数百万套，在美国也是卖得很好。正是由于这两台主机的新玩法以及大量此类作品的存在，使得其在用户群拓展上取得了很大成功，例如，NDS在日本就成为了许多家庭主妇的专用机……不过，咱们不用理会这些，你只要明白，NDS上同样有大量咱们喜欢的游戏，并享受自己的乐趣即可。

Q 请问在PSP游戏《天地之门2》中，如何献：喜悦、恐惧、思念这三个殿的舞蹈？我现在已拼好图的说，就是不大清楚如何献舞。（北京 尹为群）

A 献舞的基本操作都是先在灵力盘上设置好（也即拼图），然后在台上按O键，选择确认，在台上讲这个谱子打出来即完成。注意跳的时候控制方向，不能跳到台子外面。具体到这三个殿，喜悦神殿，走之前带上优质茶，否则大鸟斧钦的贫神会让你掉得满地钱，到了神殿遇到看门的斧钦，胜出后获得碎片1，往前走到亮光的地方，用春歌拼喜悦神殿。所有的拼图规律都是一样的：1在中间，2-9从左上到右下依次分布，很容易拼好，完成后得到喜悦之谱，装备到春歌身上，进行献纳，完毕后任务结束。愤怒神殿，到神殿后遇到看门的食人花“屈逸”，胜利后得到碎片一，修复神殿后，得到愤怒之谱，装备、献纳、完毕。思念神殿，与上两个流程相同，不过守门的是个机器人。另外，第四个神殿恐惧神殿，守门神是个大机器人“铜机”，四个任务完成后，进入剧情阶段，随后阿主泰成为队友，前往叹息之岛。



←《天地之门2 武双传》采用的是任务制，可以接受各种任务。

Q 我有几个关于NDS的问题,希望龙哥能帮我忙解答，可能比较弱，还请见谅啦，呵呵。1、用NDS玩GBA游戏时,能否提高游戏画面,能否对机器造成损害？ 2、DS的卡带成本是否比GBA的要低?那盗版价格又如何?(因为我是个学生,所以没什么经济实力来买正版)3、听说DS有类似于电话的功能,那如果要坐飞机,是否有影响?（甘肃 李丹）

A 1、当然不会有任何问题，毕竟任天堂说了向下兼容就绝不可能让这个功能出问题的，何况是硬件方面的损坏？这方面您完全不必要担心，用DS玩GBA游戏，就像用GBA玩GB游戏一样安全。2、DS卡带的成本低并不代表D版的价格会低，不过……除了最初有盗版商发售过一些盗版的NDS卡带之外，之后就一直没有动静了。毕竟现在绝大部分国内玩家用的都是烧录卡，除了一开始购买收录卡的时候需要花费一些投资之外，之后就几乎完全是“零成本”了，自然是这个划算得多。3、确实有这玩意，效果一般，说实话没啥大用，而且国内玩家不论是购买还是使用这个都很麻烦，没有必要。为了您和他人的安全，请一定不要铤而走险，在飞机上使用这一功能。

Q 《恶魔城·月下夜想曲》中的机械塔有一扇铁栅栏挡住的门如何进入？在网上看到说是出打场景中出现的齿轮偶数次就会打开，可我试了多次都不行。一周目中比较强（最强）的武器在哪里入手？几个特殊的名字在游戏未通关时可以使用吗？都是什么名字呀？（甘肃天水 胡鑫玮）

A 你就挨个打那些齿轮，打每个齿轮时直到听到一个特殊的声音后停止，接着去打下一个齿轮，将4个齿轮全部打对后就可进入。月下中最强的武器我认为应该算是在逆城图书馆中一种白色会飞的幽灵身上得到的无限真空刃，单手武器、AT+36，而且可在移动中连发，非常好使；在逆城斗技场一青色怪物身上得到的类似真空刃的双手剑**やすつな**虽然攻击力极强，AT+60，但由于是双手剑，攻击速度大幅降低，还有DF-10的负效果，反而不如前者好用。另外如果单论攻击力，妖刀村正在成长到极限后的攻击力可以达到999，绝对的最强……只有RICHTER需要以完美结局通关后在“ANOTHER PLAY”模式中可以使用，其余特殊名字可以直接使用。

Q 我最近在玩PS2上的《神乐传说》，3D化后的感觉还不错——虽然没有2D化时那么漂亮了。现在打到雷之神殿了，不过里面有红黄蓝三种颜色的箱子，我打不过去了，希望龙哥能告诉在下具体的打法。（河北邯郸 王刚）

A 这个迷宫比较简单，只要找到三个转换装置转换戒指的属性，就能打掉相应颜色的箱子；另外，要记住雷电会先劈中高处的“避雷针”这一特性。一开始先调查左侧的“避雷针”，踩中间的机关打碎箱子就能过去使戒指能打碎蓝色箱子——每次变换属性都要去有三个不同颜色叠加箱子的房间打碎相应箱子；另外不要忘了在最初这个房间内打碎相应箱子拿宝箱，有好东东。进去爬到最上面将所有装置通电会一直往下坠；之后去有水的房间即可将戒指的属性转为黄色，去一直下掉到的最低那层，关闭“避雷针”，将雷电引到最下层。到有电源装置那调查就能接通电源打开通路从而将戒指属性改为红色。再去有三个不同颜色箱子的房间，打碎，引发

剧情，打败雷精灵后就能与之签约。

Q 龙哥你好，我有个问题想要请教一下：最近我的360手柄好象出问题了，我用的是买机时配的原装手柄，玩游戏的时候经常与主机断开连接，不知道是怎么回事？我一开始以为是电池没电了，然后买了对全新的南孚电池，可是换上去后还是没有。请问龙哥，会不会是手柄有质量问题吧？如果不是，有没有什么好的解决方法？ （广西北海 周胜钦）

A 似乎出现这种问题的玩家还有些数目啊。一般遇到这种情况，首先就是如同你所做的，先更换一下电池看看是不是没电了。排除掉这个可能后，可以试着按一下主机上的手柄连接按扭，把那手柄当新买来的连接测试一下，看看还会不会这样，如果还是这样就很有可能是因为电池盒小铁片的故障了。360无线手柄背部不是有个专门收纳电池的电池盒吗？你将它取下来后，会看到里面的中间部分有一个金属片。电池盒的作用就是收纳以及连接两节电池，而360手柄在游戏中产生震动的效果时有可能导致将连接中的电池弹开。解决问题的关键就在于那个小金属片了，视具体情况，你可以试着用小纸片将其垫上或者反其道而行之，将其往外挑少许，一般来讲，通过这两种操作中的一种即可搞定问题。另外，还有两个可以根绝此问题的方法：换一个有线手柄或是国产充电电池包。


↑奥妙就在电池盒中间这个凸起的小金属片上了。

Q 1、我现在在用PSP上的模拟器玩PS版《幻想传说》，可是死活也收不了光之精灵（契约入手，忍者加入后），来到多尔电脑前没有第3个选项啊？2、主角只有拿到SD剑（火属性）才能放出来的那招，怎么放？3、主角如何练成最后的那招奥义（是睡出来的吗）？4、海贼的宝藏在哪个沙滩上？ （山西太原 红蜘蛛）

A 1、你需要先去**アルヴァニスタ**入城处与入门处女子对话才行。2、装备SD剑，99级以上随便升一级就可以学会杀剧舞荒剑，在使用杀剧舞荒剑后输入○、×、↑+○、↓+×，如果装备SD剑，则还可追加↑+□、○、○、↓+□（必需要SD才能发动后半段攻击）。3、是，回一开始主角所在的村庄睡觉后剧情自动习得。4、海贼宝藏一共有22处，先进入最终BOSS城市后在去雪の村和海盗后裔对话，然后就可以寻找在各地的海盗宝藏了。

Q 龙哥，我买了一张《最终幻想10》的英文版，这两天刚玩到打败了那个Seymour。可是后来一出去就发现外面的冰桥断了，好像和在以前那些寺庙中一样得通过摆放水晶球来解开谜题，可是我怎么做都搞不定，所以想请龙哥指教指教。另外，我买的这张游戏碟（D的）封面上写着“完全爆机版”，不知道是什么意思？SQUARE·ENIX有出过这个版本吗？ （湖南衡阳 周波）

A 你现在玩到的那个地方想要通过的话可以按照以下步骤：首先将中间那个可移动的石碑往右推，其会滑到右边的冰块处停下，再过去将其往屏幕的上方推，石碑就会往上滑到下一个冰块处并一直下滑到下一层。接着到这一层中间的那根柱子处取下绿色的晶球，从石碑刚开出的路下去；这里左边墙上有两个孔，将绿晶球放在最边的孔内，这时左边的柱子会向上升起连接上最左边的冰桥。回上层，取出最右侧的白晶球，安放到下层的石碑上，再将其往右推就会连接上最右边的冰桥。再回到上层，取出上方的白色晶球安放在中间取出绿晶球的柱子上即可将冰桥全部连接好。至于你所说的“完全爆机版”其实就是SE在02年1月推出的国际版，D商之所以在封面上加这个标注，无非是个噱头而已。

Q 我朋友有一台老型号的PS2，就是1万早期型号，请问它是否和现在的3万系列和5万系列的功能差不多呢？它是否都兼容目前PS2和PS游戏呢？ （黑龙江哈尔滨 刘新宇）

A 哦，1万系列，尚能运行否？这可是”古董级别“的PS2了（笑）。其实单就玩游戏这个功能上而言，早期的PS2与之后推出的各版本相比并没有多大区别，1万系列当然兼容目前的PS2游戏，至于PS游戏，可是PS2发售之初就一直宣传的向下兼容性，所以完全没有任何问题。1万系列与3万和5万系列的区别，主要在于1万系列以前连接网卡采用的是PC插槽，到了3万系列以后，PC插槽则改为硬盘扩展槽，用以对应PS2硬盘；所以如果我们现在想给PS2加装硬盘的话，3万以后是可以直插的，而1万系列则需要外置才行。另外，在媒体支持方面，1万系列只能对应DVD-ROM和CD-ROM，到了30000时增加了对DVD±R的支持，不过直到5万系列才开始能够读取DVD±RW。其实在硬件性能变动方面，早期的PS2与后来的版本相比还有许多不同之处，基本上每次索尼推出新的一系列版本号都会对主机做或多或少的变动，但真正比较重要并对玩游戏有点影响的其实也就只有上面所说的两个方面而已。至于后来推出的7万和9万系列，主要是在体积上有了明显的精简，看上去”小巧“了许多，电源内置、网卡插槽取消等等，目前市面上的PS2主机几乎全都是9万系列了。

Q 1、常听说ROM这个词，它是什么意思？2、任天堂以前的“磁碟机”是什么？会插卡带的吗？虽然问题有些老，还请龙哥解惑。 （浙江杭州 陈伟）

A 1、ROM，英文全称是“Read Only Memory”，中文意思就是“只读存贮器”，是断电后不会丢失数据的一种存储器。以前的8位和16位游戏机（比如FC、SFC、MD以及GB掌机系列等等）用的都是卡带，里面是一块或几块集成电路芯片，游戏程序就是在生产厂家一次性的将之写入这几块芯片，以后用户玩游戏的时候只能读出里面的游戏，而不能写，所以这几块芯片叫ROM。到了后来有的人会将卡带里面的游戏用特殊的设备读出来，以文件的形式写在电脑的硬盘上，这些文件就叫ROM文件。之后，又有不少人通过编写一种程序来模拟原来的游戏机（即我们通常所说的各种模拟器），通过读取这些ROM文件来代替插游戏卡。这样，人们就能在电脑上玩到以前只能在游戏机上玩的游戏了；再后来，就是将模拟程序做到家用主机或是掌机上，通过软件的手段来实现高位机对低位机硬件的模拟。一般，现在我们所说的ROM通常是指游戏机上的游戏以文件形式放在电脑上这种形式。2、最早的任天堂红白机是采用卡带的模式，一款卡带就是一种游戏，虽然方便，但也造成了硬件及成本上的限制。为了解决这个问题，任天堂于1985年推出了任天堂磁盘驱动器系统（Famicom Disk System），也就是通常所说的“磁碟机”，让游戏开发厂商可以突破卡带的容量限制，研发画面更漂亮、整体架构更大的游戏。磁盘驱动器系统刚在台湾推出的时候价格非常昂贵，等于一台全新的任天堂主机，不过由于初期在磁盘驱动器系统上推出的游戏实在是太过吸引人，例如萨尔达传说、恶魔城、马里奥等，而且任天堂卡带绝对没有这些游戏（有些游戏虽然日后有推出卡带版本，但那都是很多年后的事情了），应该说还是挺有吸引力的。不过可能是磁碟机过于昂贵，玩过的人只有少数，此外后期某些公司出了很多烂游戏损毁了磁盘驱动器的名声，导致磁碟机最终没能流行起来，在我国玩过它的朋友就更少了。


↑这个就是任天堂在83年最早推出的磁盘驱动器系统了。

Q 龙哥好，虽然现在很多人都在玩XBOX360、PS3和Wii了，不过小弟仍然在埋头苦修PS2游戏，有几个问题，还望龙哥不吝赐教。1、《泪指轮传说》里那个男弓手伊斯特巴尔能不能正式加入骑士团，若能，怎样加入？2、骑士团里的人是怎样转职，是需特运等级？是多少LV？西罗库、库丽斯、塞妮伊塞尔娜这向个鸡肋就不用说了。3、听说DQ8中练级圣地莱顿之塔水面高地，在特定时间金属史莱姆出现机率超高，请问是何时？ （山东青岛 杨宁）

A 1、一般来说本作中的角色加入条件是：雇佣并出击达到一定次数；角色能力达到一定程度，此外部分角色还需要特定的条件，比如弓箭手伊斯特巴尔的加入条件如下：6章出击任务之前引发地图剧情“**マリ-ベル?…**”，然后派他出场。战斗结束后发生和索菲的事件；9章战斗时让他和索菲再次接触，战斗结束后的剧情里会正式加入，此外在11章的副战役“**スコ-ピオン**”里，让他和索菲会话后然后捕获索菲的姐姐。战斗结束后还可得到他的专用弓，超级强。2、基本转职条件是：等级达到10；武器技能值达到一定程度，基本都是30。如果有一个技能以上值的话则分别需要达到一定程度才可以转职；部分角色需引发特殊情节，比如你说的塞妮“鸡肋”，就需要在“盗贼与仔马”中由她最后占领据点，之后再引发一系列的剧情，最后转职，之后她就可以骑马了，马的性能还不错，比较拉风。除此之外的其余专职方法均在攻略中有详细说明，请自己留意；3、那个高地，在得到小神鸟的灵魂可以飞行的时候就可以过去练级了至于所谓的特定时间的说法似乎并不可信，个人以为似乎运气更重要。

豪游根特别版
新闻图片区


今年CAPCOM的"怪物猎人之宴G"中与会者将品尝到游戏中登场食物、饮料的真实版。


日本神奈川县警方贴出的一张通缉令上的疑犯头像竟然是用任天堂Mii制作的。


米老鼠版的擎天柱，不知道它的对手是不是皮特版的惊破天？


沉迷街机游戏不能自拔的小和尚，有人记得是哪部电影里的吗？

台湾保二总队保智大队在高雄破获首宗在拍卖网站兜售Wii改装机案件。

次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL
动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



■口袋迷(15) 定价19.8元

《口袋迷15》就要上市啦！超人气赠品"白变皮卡丘"环保袋是你绝对不能错过的大礼！再加上本期特别升级为DVD+CD的双光盘规格，附送全部口袋游戏和音乐，绝对超值！书的内容更是不看不行！



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



■Wii动力 定价18元

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■NDS终极奥技 定价:19.8元

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。



■掌机迷2008年第2期 定价9.8元

本期给大家带来了实用的新春购机指南，牧场物语的攻略也非常详尽。还有小编们介绍自己08年的生活特辑。



■SO COOL 2009年第(2)期 定价15元

本期特别策划冬季外套造型搭配。外套作为冬日里的造型重点，担负着保暖与潮流两大重要使命！各种风格的搭配绝对让你应接不暇，在这个冬日里成为注目焦点。并公开各大品牌的最新鞋款，并由潮流店家亲自示范教穿，实用度满点！



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

电子游戏软件

期号	价格
2008年第1－24期	9.80元
2008年(6－7合刊)	15.00元
2009年第1－4期	6.99元

电子天下·掌机迷

期号	价格
2008年第1-18期	8.80元
2008年第19期	9.80元
2009年第1、2期	9.80元

动感新势力

期号	价格
60、62、63、65、69、70、71、72期(其它已售完)	9.80元
62、66、71、72、73期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

期号	价格
创刊秋、冬季、06年1－12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3－12期	15元
2008年1－12期	15元
2009年1、2期	15元

书名	价格
口袋迷15	19.8元
口袋迷14	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
NDS终极奥技	19.8元
机战FAN(2)(3)(4)	19.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

我的恶魔城生涯

□文/血族贵公子

有生以来的《恶魔城》情结在此凝聚！

KONAMI，在我喜欢的游戏公司中，排名亚军，依然记得魂斗罗、兵蜂……是它们半我度过了那“美好”的童年，在那些K社的游戏中，我独爱恶魔城——CASTLEVANIA！

在那个“小霸王其乐无穷啊”的声音响彻全国的时候，我正在玩《恶魔城·德拉克拉》。至于通没通关，现在早忘了。只记得主角跳来跳去的很有意思。当时，并不知道这叫ACT，也不觉得它作的很粗糙。确实，对于当时还未形成自己的人生观、价值观的3岁的我来说，有些东西实在难以理解，尽管那些东西对于现在的我早已耳熟能详。另一个给我留下深刻印象的地方是它的BMG，或许我是曾经忘记了，但它确实早已埋藏在我心底——那曲VAMPIRE KILLER！

FC的辉煌早已成为过去，我的游戏事业也进入了一个低谷。当时，我7岁，7岁以后、15岁之前，我的TV GAME领域是一片空白。在NDS发行一年后，

入手一台迟到的GBA，第一个玩的是《恶魔城·月之轮回》。看到了熟悉的鞭子，熟悉的副武器，我很是激动，以至差点把机子掉到地上！不过，毕竟是偷偷地玩，不敢太张扬，也就没有开音效，也就错过了一次感动一把的机会。

07年，买了那本关于X编年史的PG，这使我着实地感动了一把！在我将音乐包解压成功后，一首一首地听。当听到那曲VAMPIRE KILLER时，我愣住了，接着热泪盈眶！那熟悉的旋律，唤醒了我心底尘封已久的记忆。虽然加入了刺激的混音，与振奋的鼓点，使得那初代简单的风格荡然无存。但，足以撩拨我的心弦！

之后，我不断地寻找CASTLEVANIA，想在游戏中回味那曲VAMPIRE KILLER，结果，在白夜的BOSS RUSH里在血轮的BMG里，甚至，在那个被忽视的月轮中，这首曲子也在展望等着我。只为那首哥，那份欣喜，那份感动！近十年的分别，然后相会，如同好久未见的老朋友向你倾诉，那种感觉，一言难尽。

我的前任同桌，也喜欢玩游戏。但他总是很不爽我的做法。一次，他和我说，“别人玩游戏是消遣，你玩游戏是找罪受。”我想了想，也是。或许我是一个完美主义者吧！拿到一个游戏，就想把它研究透！我就要找到隐藏装备！我就要找到隐藏BOSS！我就是要把道具全部收集齐……庆幸的是，我做到了。而他对于隐藏的什么东西完全没兴趣，一个游戏没玩几天就要换。我不理解他的放手，正如他不理解我的执着！



没多久，我同他聊起晓月。只是在我口若悬河地讲述我的记录时，他惊讶的瞪着我，对我同情地说了令我气结的四个字：“你累不累？”说不累，假的！但是为了晓月，为了CASTLEVANIA，这点汗水算不了什么！游戏，本身就是一件未完成的艺术品，我们玩家的任务，就是让这件艺术品日渐完美！我知道，这很累，但我却乐在其中！

最后说一说，不得不爱，也不得不说的晓月吧！这部作品是我感觉最深的一作！为了打出所有隐藏道具，为了最快刷出成绩，为了将地图开到100%，我耗费了无数的心血！说这是我感觉最深的一部作品，不是因为某些BT的设计，华丽的人设以及对其完美的追求，而是以它为媒介，我有了一些人生的感悟。

游戏的时间订在2035年，对于现实，也是并不遥远的未来。我们活着，总要面临各式各样的诱惑，而我们的苍真，却面临着对于每一个男人来说都梦寐以求的东西——权力、力量！这是最大的诱惑，而唯一的代价就是——堕落。在游戏的设定中，苍真选择了另外一条路——与黑暗对抗。这种选择是伟大的！我不知“伟大”这个词用在这里是否合适，但我却不知道用什么词来形容！如果换做是我，我真的不敢保证我会怎么选择，因为这种诱惑是巨大的！

还记得在进混沌之前，阿鲁卡多的一席话，大意是：“只要人类的私心，贪婪等负面因素依然存在，恶魔城就不会消失！人类的所有黑暗面，产生了混沌！每个人都有心中的混沌，要出这所城，必须要同自己内心的黑暗面战斗。”

苍真按照阿鲁卡多的话去了。成功了，带着弥娜一起逃出升天。失败了，那就接受变为德拉克拉的宿命，和尤里乌斯再战一场！只是，无论哪个结局，苍真还是苍真，而不是我。活在现实的我！

或许，以上就是KONAMI推出恶魔城的意义吧，我们降生的目的，就是找到自己心中的黑暗，之后消灭它，以达到灵魂的完美！只是我想选择另一条路，找到内心的黑暗，连同我内心的善良，融合成混沌，从而达到黑与白、善与恶的完美一统！只是谁能告诉我，我离自己心中的黑暗还有多远？

逆转战国，无双的新时代？

逆转乎？战国乎？采配のゆくえ！

□文/狼王库多

当KOEI旗下ω-Force小组在NDS平台上推出战略游戏新作《采配のゆくえ》（直译为：军略的未来）之时，真不知道此刻被雷到的究竟是CAPCOM，还是广大的光荣粉。本以为是KOEI这举是为了报复当年《战国BASARA》抄袭《无双》系列的一箭之仇，哪知游戏入手，一遍通关之后却幡然醒悟：这恶搞之中，确有深意，或许就此引导无双系列进入全新的“逆转时代”也未可知也。



凭心而论，初上手时，确实被狠狠地雷了一下：这个游戏可以说完完全全就是《逆转裁判》的姐妹篇，不，应该说就是十打十《逆转裁判》战国版！不但秉承了《逆转裁判》的一贯游戏方式，甚至连夸张的人物形象、表情道具设定都同《逆转裁判》如出一辙，而细节上的模仿更是堪称细致入微：字幕显示的方式和打字音效、游戏人物、背景的总体配色，甚至连主角石田三成挥动采配（军扇）给予对方言辞上致命一击的动作，都同《逆转裁判》logo成步堂或王泥喜上的一模一样：就是那个经典动作“异议あり！（反对）”。至于人物角色关系的设定，也处处都是《逆转》的影子，套用某论坛上的言论：逆转战国演员表一览：岛左近饰演绫里千寻；たまき饰演凌里真宵……看来恰是有趣，甚为贴切。

不过古来向有“青出于蓝，而胜于蓝”之说，虽然《采配のゆくえ》还远达不到《逆转裁判》的深度和成熟度，在人物塑造、剧情诠释等诸多方面还有不少厥漏之处，但正如《战国BASARA》之于《无双》，模仿的基础总是在创意之上发展而来的，《采配のゆくえ》相较于《逆转裁判》，确是令人感觉耳目一新，别具风味，可以说是大肆突破了KOEI游戏的一贯传统和理念。其实最重要倒不是这些，而是这个游戏真要说的话，实在是令人打得很欢乐吧？和《逆转裁判》一样，这个游戏里处处充满了恶搞的要素：夸张的动作和表情、吐槽式、COS式的各类台词——归根到底，连对《逆转》的模仿也被KOEI做成了一个令人喷饭的卖点。游戏流程不算长，但剧情设置紧密，一口气就能打到底，而且更重要的是这个游戏随时随地可以存档的设定，使得整体的难度大幅度下降——起码不会因为选项的选择错误而需要重复大段的剧情，就这点而言，对于NDS掌机平台来说，还是相当人性化的。

如果这个游戏只是滞留在模仿、恶搞的地步，想要沾点《逆转裁判》巨大人气和销量的荣光，那么只可以说KOEI气数已尽了，但事实上并不是这样的。在游戏中KOEI融入了其最为擅长的历史题材，以战国时代关原大战为背景，用这种奇特的游戏方式还原了那段历史——最典型的是游戏的结局：无论主角石田三成有多么努力，丰臣氏的天下还是终将要失去的，唯一和历史的不同，大概只是游戏中的三成并没有在战败后被俘、斩首，而是和女主归隐田园了。这或许正体现了KOEI式的游戏风格：好恶分明、微言曲笔议春秋，以及对于历史一贯的严谨和尊重的制作态度。

俗云：“海纳百川，有容乃大”，孰说“逆转战国”就是一拙劣的模仿之作？采取百家精华，容一己之长，天下谁人不识之，或许《无双》的未来就在前路！下一次，也许就是“逆转无双”当道了。



各游戏模式全面详细介绍

《街头霸王4》的街机版推出之后，许多玩家为之期待，但是并非所有的地方都可以玩到。好在还有PS3和Xbox360的版本。随着Xbox360与PS3版发售日的临近，家用机的游戏内容也逐渐浮出水面。支持与CPU和2P对战的街机模式自然是游戏的主要部分，而家用游戏主机特有的各种原创游戏模式则是玩家们最为关心的。下面我们将为大家介绍家用机游戏版本的8个模式。 □文/猴子

PS3 / X360	本刊译名：街头霸王4		2009年2月12日
格斗游戏	CAPCOM	8390日元	日版
DVD/蓝光	1-2人	记忆容量未定	12岁以上

支持CPU之间对战的 对战模式

每一代家用机移植版的《街霸》都少不了对战模式，这也是除了街机模式之外最重要的模式之一。玩家可以指定两个CPU角色互相格斗，自己在一旁观摩。

回合数与每局的时间都可以自由进行设定！





↑在对战模式中可以自由选择角色与舞台，其他的各种设定与历代的《街霸》一样，自由度非常之高。

同角色的再次对战可以立即重新开始



←对战结束之后，直接选CONTINUE就可以使用相同的角色进行下一场对决。

让电脑角色自相残杀 玩家坐山观虎斗！

→玩家可以指定两名电脑角色，让他们互相为敌，自己在一旁观战。

可以接受通信挑战的 街机模式

街机模式除了单机之外，还可以连上Xbox Live或PSN，接受其他玩家的挑战。这种模式使来自五湖四海的玩家可以坐在自己家中享受到游戏厅里的真实感觉。



↑这种游戏模式与现在流行的网络街机模拟器GGPO很相似，一定会引发世界上玩家的关注。

在封闭空间磨练自己的 训练模式

在这个模式中玩家可以自由练习必杀技和各种连续技。玩家发出的每个指令都可以详细显示出来。





修业吧！

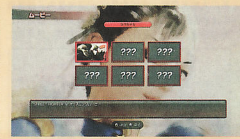
←通过检查输入指令的履历，可以发现自己经常出错的地方。另外在使出连续技之后，还可以统计出损血的数量，这对于有创造力的玩家开发新的连续技也有帮助。

可以调整各种细节的 OPTION

游戏的选项（OPTION）除了设定手柄以及声音等内容之外，现在还可以对游戏画面的许多具体内容进行调整。包括体力槽和必杀技槽的位置这些细节，都可以进行自由调整。

满足玩家收集爱好的 欣赏模式

随着游戏的进行，各种相关资料也会被解锁。这个模式可以把之前打出来的各种动画、图像保存，游戏的宣传影像、设计插画等珍贵资料也在其中。全收集对玩家是一大挑战。



↑各种资料包括音乐、录像、设计插画。只要不停地进行挑战，就可以将这些资料全部收集。

发售倒计时新闻汇总

●经过长达6个月，遍布日本250个机房的预选后，1月18日，首届"斗志再击燃烧吧，双拳"街霸4决赛在日本进行。包括各地出线的114名选手，加上获得当日预选的14名选手，组成了128人的参赛阵容。本次比赛注定充满了意外与悬念。

●《街霸4》亚洲版（港版）发售日期为2009年2月12日，游戏将收录日版和美版全部内容，包括日英字幕和日英语音。特典送《街霸4》动画DVD，游戏定价388港币（约合310人民币），附全彩色英文说明书，Xbox360版将赠送街霸4角色月历。

●SCEJ公司宣布，PS3专用网络服务PlayStation Home将于CAPCOM的两款新作《街霸4》进行合作。合作的具体内容如下：《街霸４》的在线对战模式将对

在战斗中磨练自己的
挑战模式

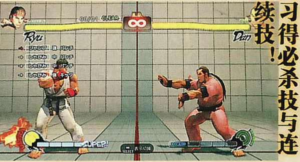
根据电脑提出的要求进行挑战，该模式一共分为三类：Time Attack（时间挑战模式）、Survival（生存模式）和Trial（考核模式）。时间挑战与生存模式都是无限连战，主角的一条血槽打完就结束。而考核模式则是考察基本技与连续技的输入熟练度。

向自己挑战！

チャレンジモード

タイムアタック	ノーマル
タイムアタック	ハード
サバイバル	ノーマル
サバイバル	ハード
トライアル	ノーマル
トライアル	ハード

↑三种不同的挑战项目，有Normal和Hard两个难度。要全部完美的话需要一定时间。


↑"考核模式"是检验玩家必杀技与连续技的模式，新手必试。

习得必杀技与连续技！



结果公布

时间挑战 与 生存模式 的战斗流程是基本相同的！

タイムアタック ノーマル

	タイム	ステージ	タイムボーナス
レベル 1	500"00	4	30 SEC
レベル 2	---"--	--	-- SEC
レベル 3	---"--	--	-- SEC
レベル 4	---"--	--	-- SEC
レベル 5	---"--	--	-- SEC







1. 难度等级选择

"时间挑战"与"生存模式"的战斗流程是基本相同的，这里就一并进行介绍。首先是游戏等级。建议新玩家们先打通低等级的内容。

2. 使用角色选择

选定要使用的角色之后就可以开始了，注意一些对局有特殊要求，像使用的必杀受到限制等等。不论哪种挑战，血空之后即结束。

3. 目标是打倒敌人

"时间挑战"要求玩家们在规定的时间之内打倒一定数量的敌人，而"生存模式"则要求玩家以一条血槽尽可能多地打倒敌人。

4. 条件达成,Clear！

"时间挑战"只要在规定时间内把指定的关卡全部打穿就可以，"生存模式"在自己的体力耗尽之前击败一定数量的敌人就算通关。

利用Internet的功能实现
与强者风云际会的网络对决 PSN/Xbox LIVE对战模式

本作支持通过网络功能实现的对战。玩家使用主机登录Xbox LIVE或者PSN，与网上的对手进行激烈的较量。只有同机种的玩家才能进行对战。

Rank Match与Play Match

通信对战内容包括在网上显示排名的Rank Match和自由对战不显示排名的Play Match两种。前者是正式的比赛，后者属于练习赛。



↑→在对战结束之后，玩家可以获得各种不同的奖牌。在Rank Match中获胜之后还可以获得战斗点数（Battle Point）。点数的累计结果将决定玩家的排名。只有不断挑战强者，才能不断提升在全世界中的排名。

根据对战的结果获得战斗点数以及奖牌！





作成对战大厅 与对手开始战斗

←在对战开始之前，玩家可以选择自己作成对战大厅，之后等待其他玩家前来挑战。在作成的时候可以决定回合数、每局时间和使用的语言。



各种状态的编辑与 等待加入战斗的设定

←在这个模式里玩家可以编辑自己的昵称、头像等个性化内容。此外还可以进行"等待战斗设定"，指定默认的战斗类别，还可以决定回合数。

→进入别人建立的对战大厅也可以。还可以检索对手的姓名和回合数，选好对手之后开始，也有立即进入对战的Quick Match模式。



检索对手开始对战

确认自身战绩成果的
玩家数据资料

所谓"玩家数据"（Player Data）包括通信战绩、获得奖牌以及排名数据。在这里可以确认自己的战斗成果。还有各种细微的统计数据，玩家可以很方便地查看自己在这个游戏中获得的成就。



↑这些奖牌是玩家们努力进行战斗的最好证明，可以作为向他人展示的资本。

《街霸》新作 追加要素解析

《街头霸王4》的家用游戏机版本在街机版推出半年多之后推出，追加的角色都是以前出现过的角色，充分显示了游戏的怀旧特色。

应PlayStation Home，玩家可以在PlayStation Home中与其他用户直接通过两款游戏的在线模式进行对战或协作游戏，该机能将会在《街霸4》将于游戏发售后通过升级的方式来实现对应；游戏将对应PlayStation Home的"Home奖励"机能，根据游戏的进行开启可在PlayStation Home中使用的道具；《街霸4》中的达尔锡姆和春丽的服装将在PlayStation Home中进行销售，今后还将定期追加角色相关道具。

●2月12日开始，为了配合家用版SF4的发售，在日本全国的著名连锁餐饮店"红虎饺子房"、"万豚记"将推出纪念菜肴"最强组合美食"。首先是达尔西姆也超喜欢的"麻辣担担面"，接着是四川料理"土豆鸡块"。作者是春日野樱。第三个是鲁弗斯最喜欢的"三重辣肉煮"，最后是春丽推出的"辣子鸡"，其实是"新疆大盘鸡"的日本版。

继承前作存档的奖励

游戏一开始可以继承前作《世界传说 光明神话》的存档，来做成本作的初始存档，只要PSP中有前作的存档就可以继承，之后会追加一部分专用特典要素。

继承前作存档后追加的要素：

1. 称号“**テレジアの**救世主”，效果为战斗结束时TP回复量+3%。
2. 两手大剑**セブンスサマー**，女主角**カノンノ**初期会装备着这把大剑加入，主角和其他同伴的大剑士职业也可以装备。
3. 斗技场追加对**ゼロス**与**ジェイド**的挑战任务“**ビバトル！テイルズオブ**”。

↑外除了迷宫中蓝宝箱入外除了迷宫中蓝宝箱入外除了迷宫中蓝宝箱入外除了

关于斗技场任务，大多数是根据剧情推进依次出现的，但也有像上面继承前作存档出现的特殊追加任务，此外还有需要通过下载得到的佣兵来挑战他们的特殊挑战任务。

Point.1 向强者挑战的斗技场

游戏一开始就可以在世界地图左下角来到本作的斗技场，同样是一个个的任务，一场战斗挑战相应的敌人，会随着玩家的挑战、剧情的推进和相关条件的达成逐渐开启，其中包括很多挑战《传说》系列各作角色的挑战任务，比如**コングマン**、**ロイド**、**ヴェイグ**等人，实力都相当强劲。

斗技场的任务一开始都是没有条件的，挑战完一次后就可以选择附加一些条件来增加挑战的难度，比如对敌人的伤害减半、TP消费量上升等等，有挑战欲望和有自虐倾向的可以测试一下自己根性。



斗技场任务开始前可以设定战斗的音乐，只要是收集到的音乐即可。

斗技场任务的战斗不给经验值，不过每次胜利后会得到一定道具的奖励。

斗技场的冠军**コングマン**在通关一次后会加入我方队伍，“格斗王”称号入手。

Point.2 附加效果的主人公称号

称号名称	取得方法	附加效果
记忆丧失	初期拥有	–
海贼见习い	剧情あらすじ1获得	–
アドリビトム	剧情あらすじ5获得	–
光をまとうもの	剧情あらすじ31获得	–
修理工	完成ガイ的个人任务	–
グラニデの救世主	完成全部主线任务，即通关一遍	–
テレジアの救世主	继承前作记录	战斗结束时TP回复量+3%
辉ける光器	完成支线任务	–
格斗王	完成斗技场任务“アイアムアチャンピオン”	–
决斗立会人	完成支线任务	–
ボランティア	完成支线任务	–
アシスタント	完成支线任务	–
斗神	完成打倒バルバトス的任务	–
ビバテイルズオブ	完成支线任务	–
大富豪	所持有金钱100万ガルド以上	–
斗士	得到战士职业的レディアント套装	受到攻击OVL槽上升
骑士	得到剑士职业的レディアント套装	受到攻击的伤害减轻
魔法骑士	得到魔法剑士职业的レディアント套装	在迷宫中移动时慢慢恢复TP
小霸王	得到格斗家职业的レディアント套装	在迷宫中移动时慢慢恢复TP
名射手	得到狩人职业的レディアント套装	会心率上升
义贼	得到盗贼职业的レディアント套装	偷盗成功率上升
头领	得到忍者职业的レディアント套装	在迷宫中移动时自动解除毒状态
魔导师	得到魔术师职业的レディアント套装	术攻击的伤害上升
司祭	得到僧侣职业的レディアント套装	受到术攻击的伤害减轻
教皇	得到ビショップ职业的レディアント套装	咏唱时间减少
二天剑士	得到双剑士职业的レディアント套装	通常攻击恢复的TP量增加
处刑执行人	得到大剑士职业的レディアント套装	物理攻击的伤害上升
大范士	得到モンク职业的レディアント套装	在迷宫中移动时每5秒上升一次OVL槽
ヴァイキング	得到海贼职业的レディアント套装	宝箱入手道具的几率上升
剑圣	到圣骑士职业的レディアント套装	战斗中TP消费减少
バトルマスター	完成全部的任务（需要继承前作记录和佣兵存档的任务除外）	通常战斗时气槽上升量增加
ギルドマスター	任务达成率100%（下载、继承相关任务除外）	取得经验值上升
役立たずな子分	放弃接受的任务后和チャット对话	移动中敌人出现频率增加
モンスター博士	完成怪物图鉴，即都用スペクタクルズ调查过	移动中敌人出现频率下降
药草博士	完成全部采集系连续任务	采集时出现道具几率增加
矿物博士	完成全部采掘系连续任务	采掘时出现道具几率增加
グランドシェフ	完成全部料理系连续任务	料理生产时成功率增加
ブラックスミス	完成全部锻冶系连续任务	锻冶生产时成功率增加
服饰デザイナー	完成全部服饰系连续任务	服饰生产时成功率增加
クラフトマスター	完成全部服饰系连续任务	道具生产的成功率上升
レアハンター	完成3个财宝探索任务	采掘时得到稀有道具的几率上升10%

TALES OF THE WORLD RADIANT MYTHOLOGY 2

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー 2

将《传说》系列人气角色汇聚一堂，演绎超越作品界限的全明星战斗的《世界传说》系列最新作终于推出了，虽然游戏变成了做任务刷装备式的洗刷刷式游戏，但超多的人气角色各具特色的战斗演出以及由熟悉的声优表现出的一幕幕搞笑话剧都非常值得一看。

□文/翅膀

PS Portable PSP	本刊译名：世界传说 光明神话2		2009年1月29日	
	角色扮演	NBGI	5200日元	日版
	UMD	1-4人	608KB	全年龄

Point.3 特色各异的职业要素



游戏一开始除了性别外貌之外，就要决定原创主角初期的职业，初期共有战士、剑士、格斗家、狩人、格斗家、盗贼、魔术师、僧侣，8种初期职业供选择，每种职业随着等级提升会学会不同的特技奥义和魔法。相应的职业达到一定等级后还会出现对应的上级职业。

游戏中途主角可以随时在任务柜台处转换职业，但每种职业的等级和能力是不通用的，比如主角是20级的剑士，转为双剑士后等级就会变为1，能力也会初期化，当然所能装备的武器装备也会变为最初级，不过原来的20级剑士仍会保留，再转回来时一切都会恢复，因此不必有什么顾虑。初期职业间转职是免费的，初期职业转为上级职业则需花费相应的GP值，不过只要转过一次以后就是免费了。转职唯一继承的是职业间相同术技的熟练度，不必重复修炼，这点还算比较厚道。

上级职业出现方法		
职业	出现条件	消费GP值
大剑士	战士LV15	250
双剑士	剑士LV15	250
モンク	格斗家LV15、僧侣LV15	250
海贼	盗贼LV15、狩人LV15	250
ビショップ	僧侣LV30、魔术师LV30	500
魔法剑士	剑士LV30、战士LV30、魔术师LV30	500
忍者	剑士LV30、格斗家LV30、狩人LV30	500
圣骑士	战士LV30、僧侣LV30、大剑士LV30	500

主角的每种术技使用50次后即达成Master，某些特定的术技除了等级要求外还需要对应的术技达到Master才会习得，尽量全部Master吧。除了主角外其他所有同伴不存在熟练度的概念，同样他们的职业也是固定的，不能转职。不过很多角色都有着不同于主人公的特殊特点。

Point.4 收集精灵台石换取BGM

一些迷宫中需要钥匙打开的蓝色宝箱中会得到各属性精灵台石的欠片，对应属性的欠片全部收集齐后就可以在该迷宫深处的绿色宝箱处组合精灵台石的图案，都是一个类似七巧板的拼图小游戏，拼好后即得到对应的音乐BGM作为奖励。拼图时可以按三角键重置图案，会有1秒钟看正确图案的机会，可以反复重置记住图案的拼法。



此外除了迷宫中蓝宝箱入手外，欠片还可以在商店花费GP值来换取，不过需要剧情推进到对应迷宫出现后才可以换，各精灵台石欠片对应的迷宫和奖励如下表：

名称	场所	拼好后的奖励
水精灵の欠片	アメールの洞窟	サウンドセレクト机能
月精灵の欠片	サンゴの森	最终战斗曲1・樱庭（Anger to sadness）
地精灵の欠片	ペリー矿山	通常战斗曲2・椎名（Triumphant heroes）
火精灵の欠片	レーズン火山	中BOSS战斗曲・樱庭（Middle boss）
树精灵の欠片	粘菌の巢	通常战斗曲1・椎名（into the battle）
冰精灵の欠片	ガレット森林区	最终战斗曲选择机能1
暗精灵の欠片	狱门洞	最终战斗曲2・樱庭（Deus ex Machina）
时精灵の欠片	ニアダ・モナド	中BOSS战斗曲・椎名（Worth dying for）
雷精灵の欠片	チュロス海底遗迹	通常战斗曲1・樱庭（Fight for Justice）
元精灵の欠片	マンダージ地下都市迹	通常战斗曲2・樱庭（Primal rages）
光精灵の欠片	モスコビー砂漠	最终战斗曲1・椎名（Rondo of sadness）
风精灵の欠片	メスカル山	最终战斗曲2・椎名（Final demnation）
精灵王の欠片	ネガティブ・ネスト	最终战斗曲选择机能2 店：クリア后

Point.5 不断刷任务间陆续推进的主线任务

推进游戏流程的主线任务，当然是必做的。重要任务会随着"あらすじ"数的增加逐渐开启，以推进故事剧情。所谓**あらすじ**就是菜单中"あらすじ"一项中可以看到的故事进程，前面标着编号，玩家在不断地做任务之时，回到船内就会穿插着发生一些对话事件，以此来推进剧情，不过发生过一次剧情后需要再至少完成一个任务回来后才会发生下一个剧情，如果发现没有发生就再去做一个任务或是在船内各处和世界地图间来回切换转悠几次，一般就有了，有时还会有一点随机性。只要**あらすじ**推进到相应的数字，就会发生与重要任务相关的剧情，之后任务表中第一项就会看到"重要任务"选项。主线任务需要注意的就是强制出战角色的等级。

↑这位原创的BOSS出了不小的风头，第一次相遇时与他的战斗等级够技术好是可以打赢的。



←巴鲁巴特斯在本作中再一次让人知道了什么叫卑鄙无耻下流。

任务名称	难度	种类	场所	报酬	名声	同行者	出现条件
モンスター退治のやり方	★1	复数退治	アメールの洞窟	500ガルド、10GP、アップルグミx3	10	カノンノ	初期
采取のやり方	★1	采取	粘菌の巢	500ガルド、10GP、オレンジグミx3、レシピ「家庭料理・基础」	10	カノンノ No1后	
生产のやり方	★1	生b	–	500ガルド、10GP、ライフボトルx3	10	カノンノ	No2后
グランマニエの要人の救出	★2	救出	アメールの洞窟	1500ガルド、150GP	75	あらすじ4	
ラルヴァの公开デモを检视せよ	★2	调查	ペリー矿山	1800ガルド、40GP	20	リフィル、ジーニアス	あらすじ10
ラルヴァの生成方法を探れ	★3	调查	アメールの洞窟	2700ガルド、100GP	50	クレス、チェスター	あらすじ14
ラルヴァの生成实验の现场助手	★3	护卫	ペリー矿山	3000ガルド、100GP	50	リフィル	あらすじ18
ハロルドを探し出せ	★3	探索	レーズン火山	3300ガルド、40GP	20	ナナリー、カイル	あらすじ21
世界树の根を守れ	★3	阻止	粘菌の巢	3600ガルド、100GP	50	プレセア、ゼロス	あらすじ25
ガレット村の精灵を求めて	★4	同行	ガレット森林区	4500ガルド、100GP	50	アニー、ルカ	あらすじ29
失踪した民间人を搜索せよ	★3	搜索	狱门洞	4200ガルド、100GP	50	カノンノ、コレット	あらすじ33
ニアタ・モナドに潜入せよ	★3	调查	ニアタ・モナド	4500ガルド、40GP	20	リフィル、カノンノ	あらすじ38
海底遗迹の月光	★4	探索	チュロス海底遗迹	5400ガルド、100GP	50	ルーティ、スタン	あらすじ42
ルチルブライトの设置	★4	设置	マンダージ地下都市迹	5700ガルド、40GP	20	クラトス	あらすじ44
トライライト・モスを采取せよ	★4	探索	サンゴの森	6000ガルド、40GP	20	フイリア、ウッドロウ	あらすじ46
エコー・フラワーの种を采取せよ	★4	探索	モスコビー沙漠	6300ガルド、40GP	20	イリア、ルカ	あらすじ49
シード・ペットの设置	★4	设置	メスカル山脉	6600ガルド、100GP	50	ティア、リオン	あらすじ51
ジャニスに协力を要请せよ	★4	要请	ペリー矿山	6900ガルド、100GP	50	ハロルド、アッシュ	あらすじ53
火山エネルギーの采取	★5	探索	レーズン火山	7800ガルド、100GP	50	ミント、クロエ	あらすじ54
ニアタ・モナドの修复	★4	调查	ニアタ・モナド	7500ガルド、40GP	20	カノンノ、ガイ	あらすじ56
クロエの搜索	★5	搜索	サンゴの森	8400ガルド、100GP	50	セネル、カノンノ	あらすじ58
モスコビー沙漠へのA・アンテナ 置	★4	设置	モスコビー沙漠	8400ガルド、100GP	50	ユージーン、マオ	あらすじ59
ファラの搜索	★5	搜索	レーズン火山	9000ガルド、100GP	50	リッド、キール	あらすじ60
狱门洞へのA?アンテナの设置	★4	设置	狱门洞	8700ガルド、100GP	50	ヴェイグ	あらすじ61
アニスの	★5	人	メスカル山脉	9600ガルド、100GP	50	ジェイド	あらすじ62
ガレット森林区へのA?アンテナの设置	★4	设置	ガレット森林区	9300ガルド、40GP	20	カノンノ、セルシウス	あらすじ63
ネガティブ.ネストを讨て	★5	设置	ネガティブ・ネス	无	无	不限	あらすじ64

世界树之洞

游戏通关一次后开启的隐藏迷宫，为一个随机生成内部地图的分层迷宫，此迷宫共有16层，每层都需要找到类似记忆点形状的传送点前进到下一层。此迷宫出现的敌人实力异常强劲，没有100级以上的等级就要做好被杂鱼秒杀的觉悟，建议练好等级并刷好一身优秀的装备再来此地闯荡，不过此迷宫中敌人掉落的装备都是顶级的，是通关后刷极品装备最好的地方。此迷宫4、8、12层会遇到随机的BOSS，击倒后才能前往下一层，在最后的16层会与最后的达奥斯战斗，击倒这位《幻想》的人气老大后即可离开迷宫完成。

连接网络来联动 上传角色做成佣兵

连动前请先升级PSP系统到最新版本，之后准备无线网卡一张，比如神卡，并将网卡模式设为无线基地台，或是在有无线网络的公共场所。打开PSP进入《世界传说2》标题画面，选择最后一项EXTRA，之后按以下步骤操作。

1.选择第一项接续网络，之后选第二项做成存档代号文件。

2.搜索网络信号，连接到后选"**はい**"进入。

3.选"同意"，选择输入用户名和存档进行登录，存档按"select"按纽自动即可。

4.在出现的首页选第二项选择我的角色，按画面上的select按纽可更新自己的角色。

5.首页选择"佣兵追加"即可将自己的角色上传，但一个存档只能上传一个角色作为佣兵。

6.首页其他选项可查看下载排行，寻求帮助等功能，可根据需要自行选择使用。

7.如果要追加上传角色，只能重新开档，再建一名主人公练好后再上传。

Point.6 种类繁多刷不干洗不尽的支线任务



玩家所在工会接受各种各样平民委托的任务，是游戏中数量最多的任务，而且完成后还可以反复做。支线并非必要去做，但推进剧情必须要做任务，而且主角和同伴们的练级、赚钱、刷装备等等都要依靠这些。支线任务的种类会随着主线任务的推进而增加，每次出现的任务都是随机的，去世界地图再回来任务种类就会发生变化，如果发现没有感兴趣的就出去转一圈来刷新。注意个别支线任务存在连续性，只有完成特定的任务对应的任务才会出现。

★出现条件：重要任务“グランマニエの要人の救出”完成后						
任务名称	难度	类型	场所	数量	报酬	名声
ライニネール退治	★1	退治	アメールの洞窟(1-2)	8	420ガルド、20GP、オレンジ×2	13
オタオタ退治	★1	退治	アメールの洞窟(1-2)	8	340ガルド、18GP、グミの元×2	12
チュンチュン退治	★1	退治	アメールの洞窟(1-2)	8	340ガルド、18GP、リンゴ×2	12
キラービー退治	★1	退治	粘菌の巣(1-2)	8	420ガルド、20GP、研磨　×2	13
プチプリ退治	★1	退治	粘菌の巣(1-2)	8	420ガルド、20GP、グミの元×2	13
マンドロテン退治	★1	退治	粘菌の巣(1-2)	8	420ガルド、20GP、丸太×2	13
ゲコゲコ退治	★1	退治	サンゴの森(1-2)	8	660ガルド、23GP、　c×2	15
クラブス退治	★1	退治	サンゴの森(1)	8	660ガルド、23GP、ミルク×2	15
ウルフ退治	★2	退治	サンゴの森(1)	8	840ガルド、39GP、ライス×2	26
丸太の纳品	★1	采取	粘菌の巣(1-2)	3	700ガルド、8GP、铜の草刈镰×2	5
小麦の纳品	★1	采取	粘菌の巣(1-2)	3	700ガルド、8GP、铜の草刈镰×2	5
キノコの纳品	★1	采取	粘菌の巣(全域)	3	700ガルド、8GP、铜の草刈镰×2	5
ラベンダーの纳品	★1	采取	サンゴの森(1-2)	3	700ガルド、8GP、铜の草刈镰×2	5
赤サンゴの纳品	★1	采掘	サンゴの森(1-2)	3	700ガルド、8GP、カッパーマトック×2	5
オパール原石の纳品	★1	采掘	サンゴの森(1-2)	3	700ガルド、8GP、カッパーマトック×2	5
研磨　の纳品依赖	★1	生产	购入可能/生产：石ころ	3	1000ガルド、15GP、カッパーマトック×2	10
パスタの纳品	★1	生产	要：小麦粉、タマゴ、オリーブ	3	1000ガルド、15GP、オニギリ×2	10
オタオタゼリーの入手	★1	狩り	アメールの洞窟(1-2) 落：オタオタ	3	480ガルド、14GP、アップルグミ×2	9
キラービーの针の纳品依	★1	狩り	粘菌の巣(1-2) 落：キラービー	3	600ガルド、15GP、オレンジグミ×2	10
ゲコゲコの舌　ъ	★1	狩り	サンゴの森(1) 落：ゲコゲコ	3	720ガルド、17GP、アップルグミ×2	11
クラブスのハサミ纳品依赖	★1	狩り	サンゴの森(1) 落：クラブス	3	720ガルド、17GP、オレンジグミ×2	11
★出现条件：重要任务“ラルヴァの公开デモを检视せよ”完成后						
任务名称	难度	类型	场所	数量	报酬	名声
ロックル退治	★2	退治	ペリー矿山(1-2)	8	1000ガルド、41GP、研磨　×2	27
アックスピーク退治	★2	退治	ペリー矿山(1-2)	8	1080ガルド、42GP、カッパーマトック×2	28
バット退治	★2	退治	ペリー矿山(1-2)	8	1000ガルド、41GP、丸太×2	27
コパン退治	★2	退治	アメールの洞窟(3)	8	1160ガルド、42GP、レモン×2	28
デカパン退治	★2	退治	アメールの洞窟(3)	8	1240ガルド、44GP、グミの元×2	29
チューパン退治	★2	退治	アメールの洞窟(3)	8	1160ガルド、42GP、パイン×2	28
ウインドバット退治	★2	退治	サンゴの森(2)	8	1200ガルド、44GP、オレンジ×2	29
ウオント退治	★2	退治	サンゴの森(2)	8	1200ガルド、44GP、グミの元×2	29
ドレッドクラブ退治	★2	退治	サンゴの森(2)	8	1200ガルド、44GP、リンゴ×2	29
铜矿石の纳品	★1	采掘	ペリー矿山(1-2)	3	700ガルド、8GP、カッパーマトック×2	5
铜の纳品依赖	★1	生产	要：铜矿石	5	1000ガルド、15GP、カッパーマトック×2	10
ウルフの牙收集	★2	狩り	サンゴの森(1) 落：ウルフ	3	1080ガルド、27GP、アップルグミ×2	18
★出现条件：重要任务“ラルヴァの生成方法を探れ”完成后						
バット大发生	★2	退治	ペリー矿山(1-2)	12	1400ガルド、41GP、グミの元×2	27
プチプリの叶	★2	狩り	粘菌の巣(1-2) 落：プチプリ	3	540ガルド、14GP、アップルグミ×2	9
★出现条件：重要任务“ラルヴァの生成实验の现场助手”完成后						
任务名称	难度	类型	场所	数量	报酬	名声
铁の纳品依赖	★1	生产	要：铁矿石	5	1000ガルド、15GP、カッパーマトック×2	10
ウオントの切り身の纳品依赖	★2	狩り	サンゴの森(2) 落：ウオント	3	1410ガルド、32GP、オレンジグミ×2	21
★出现条件：重要任务“ハロルドを探し出せ”完成后						
任务名称	难度	类型	场所	数量	报酬	名声
ボーボー退治	★3	退治	レーズン火山(1-2)	8	1500ガルド、60GP、オレンジ×2	40
レドゲコ退治	★3	退治	レーズン火山(1-2)	8	1420ガルド、60GP、グミの元×2	40
オタレド退治	★3	退治	レーズン火山(1-2)	8	1420ガルド、60GP、リンゴ×2	40
★出现条件：重要任务“世界树の根を守れ”完成后						
任务名称	难度	类型	场所	数量	报酬	名声
デスビー退治	★3	退治	粘菌の巣(3)	8	1580ガルド、62GP、研磨　×2	41
フォッシル退治	★3	退治	粘菌の巣(3)	8	1580ガルド、62GP、丸太×2	41
ムスシプラ退治	★3	退治	粘菌の巣(3)	8	1660ガルド、63GP、グミの元×2	42
斧のクチバシの纳品	★2	狩り	ペリー矿山(1-2) 落：アックスピーク	3	1260ガルド、30GP、アップルグミ×2	20
★出现条件：重要任务“ガレット村の精灵を求めて”完成后						
任务名称	难度	类型	场所	数量	报酬	名声
アイスリザード退治	★3	退治	ガレット森林区(3)	8	1900ガルド、66GP、カッパーマトック×2	44
アイスウルフ退治	★3	退治	ガレット森林区(3)	8	1900ガルド、66GP、丸太×2	44
アイスバット退治	★4	退治	ガレット森林区(3)	8	2080ガルド、81GP、铜の草刈镰×2	54
バジルの纳品依赖	★1	采取	サンゴの森(1-2)	3	700ガルド、8GP、铜の草刈镰×2	5

职业套装 レディアント

每种职业都有一套专用的特殊套装，名字用橙色显示，都是兼具美型与实用的极品必收装备。具体入手方法为：

1. 主线任务“**ルチルブライトの**设置”，在迷宫第二层发生剧情，同行的**クラトス**会谈及传说中的英雄套装**レディアント**的事情
2. 回船后找**クラトス**对话，完成出现的BOSS战任务。
3. 转职成想要套装的职业，再找**クラトス**对话，就会出现对应职业的单挑BOSS任务，战胜后即入手该职业的橙色套装。

隐藏迷宫

世界树の洞:通关一次后开启，此迷宫的地形是随机自动生成的，没有固定的走法，只要沿着路一直向下走就可以了。这里的敌人都非常强，要保证团队整体的战斗力，级数和装备的质量一定要够。

迷宫最深处的BOSS是《幻想传说》的最终BOSS达奥斯（**ダオス**），做好万全的准备去挑战他吧。

EX迷宫:通过网络下载到一名佣兵同伴，之后在船内的展望室与他对话，会得到招待，出现EX迷宫。

玩家也可以将自己的人物上传官网供他人下载，但一个存档只能传一个。。



←下载到的佣兵在展望室就可以看到他们。

通关特典

通关一次后会提示存档，之后读取该存档可以继承全部数据继续游戏，并开启相应的隐藏要素。也就是说可以无限制地玩下去，收集任务达成率、练职业等级、收集装备等，还能用新开启的难度挑战更高难度的迷宫和BOSS。另外还能继承该存档重新开始二周目游戏。

通关特典包括：

1. 称号“**グラニデの救世主**”获得
2. 难易度“**ハード、マニア**”追加
3. 隐藏迷宫“世界树**の洞**”开启
4. 继承各职业的等级、经验值等状态
5. 继承所拥有的装备、道具、金钱
6. 下周目游戏开始设定主人公时可进行肤色、发色、眼色等更细致的设定



Point.7 强制练级增进友情的个人修行任务

★出现条件：重要任务“グランマニエの要人の救出”完成后									
任务名称	难度	种类	依赖人	场所	数量	人数	同行者	报酬	名声
ゲコゲコ讨伐	★1	修行	カイウス	サンゴの森(1)	15	3	カイウス、ルビア	1150ガルド、23GP、ライフボトル	15
クラブス讨伐	★1	修行	リッド	サンゴの森(1)	15	3	リッド、ファラ	1150ガルド、23GP、ライフボトル	15
ウルフ讨伐	★2	修行	リッド	サンゴの森(1)	20	4	リッド、ファラ、キール	1800ガルド、39GP、ライフボトル	26
★出现条件：重要任务“ラルヴァの公开デモを检视せよ”完成后									
任务名称	难度	种类	依赖人	场所	数量	人数	同行者	报酬	名声
バット讨伐	★2	修行	ゼロス	ペリー矿山(1-2)	15	3	ゼロス、プレセア	1700ガルド、41GP、ライフボトル	27
バット讨伐	★2	修行	リフィル	ペリー矿山(1-2)	20	4	リフィル、クラトス、ゼロス	2200ガルド、41GP、ライフボトル	27
ロックル讨伐	★2	修行	ロイド	ペリー矿山(1-2)	15	3	ロイド、コレット	1700ガルド、41GP、ライフボトル	27
ロックル讨伐	★2	修行	ルーク	ペリー矿山(1-2)	20	4	ルーク、ガイ、ティア	2200ガルド、41GP、ライフボトル	27
アックスピーク讨伐	★2	修行	キール	ペリー矿山(1-2)	15	3	キール、チャット	1850ガルド、42GP、ライフボトル	28
アックスピーク讨伐	★2	修行	ロイド	ペリー矿山(1-2)	20	4	ロイド、コレット、ジーニアス	2400ガルド、42GP、ライフボトル	28
ドレッドクラブ讨伐	★2	修行	アニス	サンゴの森(2)	15	3	アニス、ジェイド	2075ガルド、44GP、ライフボトル	29
★出现条件：重要任务“ラルヴァの生成方法を探れ”完成后									
任务名称	难度	种类	依赖人	场所	数量	人数	同行者	报酬	名声
コパン讨伐	★2	修行	セネル	アメールの洞窟(3)	15	3	セネル、クロエ	2000ガルド、42GP、ライフボトル	28
コパン讨伐	★2	修行	チャット	アメールの洞窟(3)	20	4	チャット、アニス、プレセア	2600ガルド、42GP、ライフボトル	28
チューパン讨伐	★2	修行	クレス	アメールの洞窟(3)	15	3	クレス、ミント	2000ガルド、42GP、ライフボトル	28
チューパン退治	★2	修行	クレス	アメールの洞窟(3)	20	4	クレス、ミント、チェスター	2600ガルド、42GP、ライフボトル	28
デカパン讨伐	★2	修行	アーチェ	アメールの洞窟(3)	15	3	アーチェ、チェスター	2150ガルド、44GP、ライフボトル	29
★出现条件：重要任务“ラルヴァの生成实验の现场助手”完成后									
任务名称	难度	种类	依赖人	场所	数量	人数	同行者	报酬	名声
ウルフ讨伐	★2	修行	ルーク	サンゴの森(1)	15	3	ルーク、ガイ	1400ガルド、39GP、ライフボトル	26
ウインドバット讨伐	★2	修行	ルカ	サンゴの森(2)	15	3	ルカ、スパーダ	2075ガルド、44GP、ライフボトル	29
ウオント讨伐	★2	修行	チェスター	サンゴの森(2)	20	4	チェスター、アーチェ、すず	2900ガルド、44GP、ライフボトル	29
★出现条件：重要任务“ハロルドを探し出せ”完成后									
任务名称	难度	种类	依赖人	场所	数量	人数	同行者	报酬	名声
ボーボー讨伐	★3	修行	イリア	レーズン火山(1-2)	15	3	イリア、ルカ	2550ガルド、60GP、ライフボトル	40
★出现条件：重要任务“世界树の根を守れ”完成后									
任务名称	难度	种类	依赖人	场所	数量	人数	同行者	报酬	名声
ドレッドクラブ退治	★2	修行	イリア	サンゴの森(2)	20	4	イリア、ルカ、スパーダ	2700ガルド、44GP、ライフボトル	29
フォッシル讨伐	★3	修行	プレセア	粘菌の巣(3)	15	3	プレセア、ジーニアス	2700ガルド、62GP、ライフボトル	41
★出现条件：重要任务“ガレット村の精灵を求めて”完成后									
任务名称	难度	种类	依赖人	场所	数量	人数	同行者	报酬	名声
オタレド讨伐	★3	修行	スタン	レーズン火山(1-2)	15	3	スタン、ルーティ	2400ガルド、60GP、ライフボトル	40
デスピー讨伐	★3	修行	カイル	粘菌の巣(3)	15	3	カイル、リアラ	2700ガルド、62GP、ライフボトル	41
アイスリザード退治	★3	修行	ジェイド	ガレット森林区(1)	20	4	ジェイド、アッシュ、アニス	4300ガルド、66GP、ライフボトル	44

和支线任务类似，不同的是同行的同伴是固定的，全部都是某个角色要求主角带他（她）和另外一到两名同系别角色（即同一作品的角色）去某个地图修行，即强制练级……修行任务需要带且只能带任务指定的同伴，无法增加或减少，如果发现带的人等级太低而去的地方又太凶险的话就要掂量一下了。此类修行任务最大的好处就是完成后能有效提升对应角色的信赖度，而且该修行任务中战斗音乐会变为该作专用战斗音乐，也是音乐收集要素的一环。

Point.8 出现条件不一出现时间段不等的同伴依赖任务

任务名称	难度	种类	依赖人	内容	人数	同行者	报酬	名声	出现条件
グランマニエ国からの指令	★2	退治	ジェイド	ペリー矿山(1-2)でバットを20体倒す	2	ジェイド	2200ガルド、41GP	27	あらすじ27：科学部屋和ジェイド对话
セネルとクロエの修行	★2	修行	セネル	ペリー矿山(1-2)でロックルを20体倒す	3	セネル、クロエ	2200ガルド、41GP	27	あらすじ27：1F廊下1和セネル对话
パニールの通贩	★1	受け取り	パニール	アメールの洞窟(2)の东侧奥で商品を受け取る	4	不限	2000ガルド、30GP	20	あらすじ31：食堂和パニール对话
梦の肉天国	★2	狩り	ルカ	アメールの洞窟(3)でデカパンを倒してデリシャスビーフ3个入手	3	ルカ、スパーダ	1380ガルド、30GP	20	あらすじ32：ゲストルーム1和ルカと会话
グランマニエからの重要文书	★2	受け取り	ルーク	ペリー矿山(2)で使者から重要文书を受け取る	3	ルーク、ティア	2000ガルド、30GP	20	あらすじ32：ゲストルーム3和ルーク对话
新鲜なタマゴを手に入れろ	★2	调查	ファラ	ペリー矿山(2)の石切り场まで行く	3	ファラ、リッド	2000ガルド、30GP	20	あらすじ32：操舵室和ファラ对话
カイウスとルビアの讨伐依赖	★2	退治	カイウス	アメールの洞窟(3)でコパンを30体倒す	3	カイウス、ルビア	2600ガルド、42GP	28	あらすじ33：B1F通路2和カイウス对话
ゼロスとのアックスピーク讨伐	★2	退治	ゼロス	ペリー矿山(1-2)でアックスピークを20体倒す	2	ゼロス	2400ガルド、42GP	28	あらすじ35：B1F通路1和ゼロス对话
ユーリの赞助	★2	退治	ユーリ	レーズン火山(1-2)でボーボーを20体倒す	3	ユーリ、エステル	3200ガルド、45GP	30	あらすじ43：1F通路2和ユーリ对话
ロイドとコレットの学习ノート	★1	调查	ロイド	粘菌の巣(2)の溜まり场1に行く	3	ロイド、コレット	2000ガルド、30GP	20	あらすじ46：ゲストルーム2和ロイド对话
プレセアの宿题	★2	调查	プレセア	サンゴの森(2)の琉璃の间に行く	3	プレセア、ジーニアス	2000ガルド、30GP	20	あらすじ46：ゲストルーム2和プレセア对话
マオの特训	★2	修行	ユージーン	レーズン火山(1-2)でオタレドを20体倒す	3	ユージーン、マオ	3000ガルド、45GP	30	あらすじ49：ゲストルーム6和ユージーン对话
クレス、ミントと救援物资を集めろ	★1	采取	クレス	サンゴの森で药草を5つ采取	3	クレス、ミント	700ガルド、8GP	5	あらすじ49：ホール和クレス对话
修士论文のお手伝い	★4	调查	キール	狱门洞(1)でゾンビをスペクタクルズ等で调べる	4	キール	2000ガルド、30GP	20	あらすじ52：操舵室和キール对话
灾害地へ救援物资を送れ	★1	配达	ウッドロウ	アメールの洞窟(2)の东侧奥に行く	2	ウッドロウ	2000ガルド、30GP	20	あらすじ53：ゲストルーム4和ウッドロウ对话
バンエルティア号の修理	★4	调查	ガイ二	アタ・モナド(2)の玉座に行く	3	ガイ、チャット	2000ガルド、30GP	20	あらすじ53：ゲストルーム3和ガイ对话
アーチェのギンモクセイの花收集	★1	采取	アーチェ	マンダージ地下都市迹(2)でギンモクセイの花を5个入手	3	アーチェ、チェスター	700ガルド、8GP	5	あらすじ55：ホール和アーチェ对话
ハロルドからのお使い	★5	采掘	ハロルド	ニアタ・モナド(全域)でギベオンの原石を3个入手(要：シルバーマトック)	4	ハロルド	3500ガルド、38GP	25	あらすじ55：科学部屋和ハロルド对话
アッシュとルークの对决の立会い	★4	对决	アッシュ	サンゴの森(2)の琉璃の间でアッシュと对决	2	ルーク	2000ガルド、89GP、エリクシール	59	あらすじ57：从世界地图回到甲板后发生ルーク和アッシュ的对话事件
レディアントへの扉	★4	レディアント	クラトス	マンダージ地下都市迹(2)の世界树の间でRウォーリアを倒す	4	不限	0ガルド、89GP	59	あらすじ57：B1F通路1でクラトス对话
リオンとのスケルトン讨伐	★4	退治	リオン	狱门洞(1)でスケルトンを20体倒す	2	リオン	4800ガルド、83GP	55	あらすじ58：ゲストルーム4和リオン对话
リフィルの遗迹调查	★4	调查	リフィル	マンダージ地下都市迹(2)の世界树の间に行く	2	リフィル	2000ガルド、30GP	20	あらすじ58：科学部屋和リフィル对话
アニーのクレーム	★3	配达	アニー	ガレット森林区(1)の冰の泷に行く	2	アニー	2000ガルド、30GP	20	あらすじ59：ゲストルーム6和アニー对话
ナナリーのパートナー	★5	退治	ナナリー	モスコビー沙漠(1)でバジリスクを20体倒す	2	ナナリー	5900ガルド、102GP	68	あらすじ59：ゲストルーム5和ナナリー对话
医务室の药の补充	★1	采取	クレア	サンゴの森(全域)で药草を5个入手	4	不限	700ガルド、8GP	5	あらすじ60：食堂和クレア对话
オパールの原石の	★1	采掘	ヴェイグ	サンゴの森(1-2)でオパールの原石を5个入手	2	ヴェイグ	700ガルド、8GP	5	あらすじ60：ゲストルーム6和ヴェイグ对话
ハロルドの助手	★5	采掘	カイル	レーズン火山(3-4)でルビーの原石を5个入手	3	カイル、リアラ	3500ガルド、38GP	25	あらすじ60：ゲストルーム5和カイル对话

在船内和特定的同伴会发生对话事件，之后从世界地图回来一次后任务列表中就会出现指定的同伴依赖任务，也需要带指定的同伴去。此类任务有一定随机性，对话事件的发生和该同伴的信赖度以及玩家的名声值有关，而且需要在特定的时段发生，是最需要留意的一类任务。

无人的城市，在寂静中毁灭

消失在废墟中的美丽童话传说



由Bandai Namco Games制作的以废墟探索为主题的动作RPG游戏《FRAGILE 再见月之废墟》，向玩家们展现了一个不同于其他角色扮演游戏的RPG世界。虽然说这种“后毁灭题材”的游戏以前也有不少（最著名的是EA的《辐射》系列，也是RPG作品），不过这部作品还是有其独到之处的，而且游戏的操作借助Wii的控制器而显得更有临场感。少年主角在化作废墟的未来世界与一名少女的相遇，背后究竟有着什么样的故事呢？这个答案还是留给大家自己去寻找吧。 □文/猴子

NINTENDO Wii Wii	本刊译名：FRAGILE 再见月之废墟		2009年1月22日	
	角色扮演	Bandai Namco	6800日元	日版
	DVD-ROM	1人	1格	12岁以上

探索！

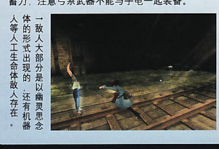
游戏中最基本的行动就是在废墟中进行探索。使用双截棍控制器进行操作，左摇杆控制角色移动，遥控器控制视角。主角用手电（怀中电灯）照亮阴暗的地方，取得道具。另外有一些地方会发出声音，可以从遥控器的喇叭中听到。在废墟中能够找到一些物品，还有写在墙上的文字，其中的暗示可以帮助主人公找到新的线索。



←整个游戏的色调昏暗，在探索中可以发现类似萤火虫的东西，道具就在这里。

战斗！

在移动的过程中，敌人（幽灵）会在无声无息中出现，自动切换到战斗模式。所有的攻击都用A键就可以完成，根据武器类别的不同，攻击的范围和方式也不一样。在不同的局势下，要选用合适的武器进行攻击。武器大概分为棒、锤、枪、弓等类别。按住A键可以蓄力，注意弓系武器不能与手电一起装备。



→敌人大部分是以幽灵思念体的形式出现的，还有机器人等人工生命体敌人存在。

基本操作	
双截棍摇杆	控制主角移动
双截棍C键	蹲下/起身
双截棍Z键	调整视角
遥控器	控制视角移动
十字键上	查看主角状态
十字键下	查看手荷物
十字键左	查看地图
十字键右	打开道具菜单
遥控器A键	决定/攻击/调查
遥控器B键	退出/探索模式
遥控器减号键	地图缩小
遥控器加号键	跳过对话与剧情/地图扩大

篝火！

在冒险的过程中，有时候可以发现盛有木柴的炉子，在这里可以点燃篝火（焚き火）。通过烤火，主角可以回复全部HP（真是很奇怪的设定），可以存储游戏进度，还可以鉴定入手物品、整理装备等等。整理装备的时候，能够将书包里的东西（革包）和手上的东西（手荷物）进行切换。有时候在篝火处还可以看到一个打扮怪异的家伙，从他那里可以进行物品的买卖。

机关！

在废墟之中隐藏着各种各样的机关，其中包括以下几种。

崩裂的地板：走在上面会摇动，之后会落到下面一层。

可破坏的木箱：打坏木箱之后可以得到物品。但是注意写有“火气严禁”的箱子不能打，否则会爆炸。

看不到的痕迹：在旅程中得到的“不思议なライト”，可以用它看到拿手电看不到的东西，因此在得到“不思议なライト”之后要回到以前的一些地方看看，会有新的发现。

最初的地点

●游戏开始之后，调查屋子内的把手，转动之后开启屋顶。在2F的床上取得“怀中电灯”。之后在1F的资料室深处发生剧情，遭遇敌人。战斗之后调查桌子上的书信，得到“おじいさんの手纸”、“不思议な青い石”。

地下铁の废驿

●一直向前走，发生剧情。

入手道具（MAP1-1至1-2）：1.折鹤、2.お母さんの靴

～声のする场所にたどり着け！～

●进入瓦砾附近的洞穴前面的驿长室，得到PF。

～地上への出口を探せ！～

●来到屋子外面之后发生剧情。往前一直走，在男厕所中得到“竹刀”。出厕所之后，出现敌人。注意周围出现敌人时音乐会改变。打败敌人之后继续前进，得到“折鹤”。之后在卷帘门附近发生剧情。

～シャッターの键を探せ！～

●发现篝火，在这里可以存档和整理装备。在女厕所中得到“シャッターの键”。

～改札のシャッターを开けろ！～

●出厕所之后发生剧情，得到“回复のあめだま”。之后回到卷帘门那里。

入手道具（MAP1-3）：1.おもちゃ

～线路传いに外を目指せ！～

●进入列车内，穿过列车来到地上。

入手道具（MAP1-4）：1.回复のあめだま

朝焼けの草原

入手道具（MAP1-5）：1.破れた手纸

～小屋の中で键を探せ！～

●进入小屋中，发生剧情。之后开始寻找藏起来的女孩子。注意遥控器发出的女孩子的笑声，在笑声最大的时候按A键就可以发现。连续找到3次之后，发生剧情。注意第三次的时候女孩子的位置会变化，在屋子中间来回转圈，按照音量大小判断位置比较容易找到。找到之后小心地接近，按A键即可发现。剧情结束之后得到“地下商店街への通路の键”。

～驿に戻り、地下商店街の入口を探せ！～

●按照原来的道路返回，回到车站内。从车站的2F来到商店街。

地下商店街

入手道具（MAP2-1）：1.ネコじゃらし、2.仓库の键

～银色の发の女の子を探せ！～

●进入在商店街中央的小屋，打倒敌人之后破坏箱子。

入手道具（MAP2-2）：1.辞书、2.ゲームカセット

●将仓库内的木箱破坏，打开道路。从墙洞中蹲下通过，再回到仓库内，通过非常口。

入手道具（MAP2-3）：1.ひびの入つた牛乳瓶、2.虫とりアミ、3.木の棒、4.旧商店街の键

●在最里面的房间内得到"旧商店街の键"。回到在篝火附近打不开的门，前往地下通路。

入手道具（MAP2-4）：1.携带电话、2.木の棒

●进入曾经与PF对话的房间，敌人大量出现。这时需要用攻击力高的竹刀迅速消灭敌人。继续闯入前面的房间，发生剧情，得到"PFのネジ"。

～ハシゴから地上を目指せ！～

●爬上梯子，来到游园地。

游园地

入手道具（MAP3-1）：1.小さなカバン、2.ラムネのビン、3.犬の首轮、4.ジェットコースターの键、5.しぼんだ风船、6.学生たちの集合写真

～游园地でクロウを探せ！～

●在所有的大厅中寻找有クロウ的涂鸦。（场所参照刚才地图上的提示）走到最左边的大厅深处，在移动板房的小屋中找到"ジェットコースターの键"。

～クロウを见つけて、ロケットを取り戾せ！～

●前往旋转木马的地方。之后开始追踪发现的クロウ。接近クロウ的时候，当他受惊逃走时可以抓个正着。

～あきらめずにクロウを探せ！～

●前往右边的大厅，发现クロウ。

～クロウを捕まえろ！～

●现在继续抓クロウ。最好先蹲在旋转茶杯中，当クロウ接近的时候进行捕捉。

～あきらめずにクロウを探せ！～

●前往左边的大厅，继续寻找クロウ。

～クロウを捕まえろ！～

●到右边的大厅中把クロウ引出来。

～クロウを追いかけろ！～

●使用刚才取得的"ジェットコースターの键"，打开クロウ后面的门。

入手道具（MAP3-2）：1.パチンコ、2.坏れた爆弹のリモコンスイッチ

●来到过山车轨道下，发现クロウ。沿着轨道一直追击，注意敌袭，尽量蹲着走。在过山车入口处找到クロウ，发生剧情。



入手道具（MAP3-3）：1.竹ボウキ、2.污れたシューズ、3.古いレトルト食品、4.缶诘、5.回复のあめだま

～地下を脱出しろ！～

●在小屋内得到"海贼の本"。沿着道路一直往前走，从地下通路出去。之后走出游园地，往前走一点即和假面思念体发生战斗。胜利之后得到"ドクロの指轮"。

～ホテルへの入口を探せ！～

●从大厅中机器人像旁边的门出去，来到旅馆。旅馆正面玄关被堵塞，从左侧的通路进入。

ホテル

～声の正体を探せ！～

●一直上楼来到3F。

入手道具（MAP4-1至4-3）：1.リングピロー、2.萤の水晶、3.チャペルの键、4.マグカップ、5.破れた绘1、6.萤の水晶、7.あやしい赤い药、8.あやしい赤い药、9.破れた绘2、10.小さな弓、11.あやしい青い药、12.破れた绘3、13.父の指轮、15.铁パイプ（从非常口进入）、16.破れた绘4（从非常口进入）、17.仕事が惊くほどうまくいく方法（与假面の思念体战斗的房间）

～声のする场所を探せ！～

●走过3F地图上方长廊，进入尽头房间。在这里与假面思念体战斗，胜利后得到"301号室の键"。进入301号室，发生剧情。

～ホテルで银色の发の女の子を探せ！～

●前往2F的201号室，在门前发生剧情。

～地下商店街に星を取りに行け！～

●从紧急逃生楼梯来到外面，之后走楼梯前往地下商店街。

入手道具（MAP4-4）：14.ウエディングブーケ

地下商店街

～地下商店街に星を探せ！～

●前往仓库，在圣诞树附近发生剧情，得到"不思议なライト"。

～不思议なライトで星を探せ！～

●利用得到的ライト照墙，可以发现原先看不到的文字和涂鸦。在MAP中央の部屋与思念体（哭泣的女子）战斗，打倒敌人之后得到"星の饰り"。在战斗的时候，使用フラッシュライト可以一击将敌人打败。

入手道具（MAP4-5至4-8）：1.木の棒、2.ネコ缶、3.フラッシュライト、4.フラッシュライト、5.フラッシュライト

ホテル

～星を、女の子の待つホテルへ持つて行け！～

●按原路返回，在201号室前发生剧情。

游园地

～游园地に月を取りに行け！～

●返回游园地。

～游园地で月を探せ！～

●调查游园地左边的广场事务所的外墙上写有"月が丘わいわいランド"的看板，得到"月の饰り"。

～月を、女の子の待つホテルへ持っていけ！～

●再原路返回，在201号室门口发生剧情。

ホテル

～银の指轮を探せ！～

●进入在3F正中大厅，发生剧情。与树木思念体战斗，胜利后得到"银の指轮"。注意必需攻击BOSS的本体部分才能对其造成伤害。利用敌人攻击之后的硬直时间进行反击。回到201号室门前发生剧情，得到"黄色い花のブローチ"。

～ネコのあとを追いかけろ！～

●来到外面路的尽头，发生剧情。

长い通路

～银色の发の女の子を探せ！～

●进入洞中，沿着漫长的通路前进。从梯子下去，在第3资料室内（猫所在的地方附近）发生剧情。（MAP5-1）

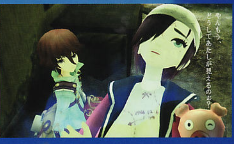
ダム

～ネコを呼んでみよう！～

●使用狗尾草将猫引诱过来。之后追着猫一直向前走，发生剧情。（MAP5-2）

～银色の发の女の子を探せ！～

●登上调压水槽里面的梯子。之后一直向前走，发生剧情后与巨大地鼠战斗。地鼠从6个穴中随机出现，攻击它的脸就可以了。可以通过事前移动的声音判断出



它出现的位置。站在正中间的地方听，遥控器也会震动。之后在敌人出现的洞穴那里下手。当敌人的HP降低到一定程度之后会在天花板出现，战斗难度会增加。打倒地鼠之后，原先的路就回不去了，所以之前的道具最好一次拿完。之后沿着梯子回到地上。往前走一段之后就会发生剧情。

入手道具：1.七色クロシェット、2.ネコ缶、3.洗濯ざお、4.赤いクロシェットのアンリ、5.ラジオ、6.木づち、7.仕事用の手帐、8.ネコじゃらし、9.アーチェリー、10.荣养ドリンク、11.荣养ドリンク、12.星の石、13.荣养ドリンク、14.日本刀（2F崩坏的铁丝网前）、15.青いクロシェットのフルール（2F铁丝网那里）、16.フラッシュライト

ダムの上

入手道具（MAP5-3至5-4）：1.コンパス、2.クロスボウ、3.秘密の地图、4.きらりと光る石、5.クッキー缶

～ダムの底を目指せ！～

●从梯子下去，走过铁丝网，注意铁丝网的一部分会崩塌。沿着窄道走到最下层，进入隧道后发生剧情。

共同沟1

～银色の发の女の子を探せ！～

●往前走一点之后发生剧情。来到发电室，打不开的门用弓系武器射击非常开关的标记即可打开。进入前面的房间发生剧情，得到"小鸟の人形"、"大きなかばん"。进入再前面的小房间，发生剧情。之后来到斜坡上面的房间，剧情后下楼梯进入通路。再进入白色的房间，找到サイ之后，与巨大起重机战斗。敌人的攻击模式为"挖掘机—红眼—铁球"。只能用弓箭攻击，事先把武器装备好。在BOSS战的时候可以找到"ボウガン"，可以立即使用。攻击敌人的红眼可以将其破坏。在敌人使用铁球时无法攻击红眼（太远），挖掘机攻击可以避开，当敌人的本体侧过来的时候可以打到。注意体力的消耗，带上足够的荣养ドリンク，一边回复一边攻击。

～槛の部屋を目指せ！～

●从小屋回到水坝当中，进入调压水槽里面的槛の部屋。

入手道具（MAP5-5）：6.すり切れた首轮、7.アーチェリー、8.高性能怀中电灯、9.斧、10.ペンダント

共同沟2（前半）

～银色の发の女の子を探し、奥へ进め！～

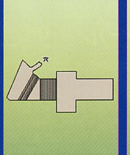
●沿着共同沟中的道路移植前进。往前走一段之后发生剧情。注意在这里无法回到原来的地方。继续向前走，到篝火的地方发生剧情。

入手道具（MAP5-6）：1.フラッシュライト、2.枪、

废墟地图解析！

游戏中的地图通过+号键与−号键可以进行缩放，根据流程攻略上的注解，所有的地图都在这里用编号列了出来。在图中的火焰标记就是篝火的位置，在这里可以存档回复体力，有的还可以进行物品的买卖。所有数字标记如1234是指各个场所中道具的位置。在攻略中有每个编号对应的道具名称。有些地方的道具因为不能再返回，所以在第一次到达的时候最好收集齐全，不然的话在以后就没办法回来拿了，这点一定要注意。如果大家在玩的时候迷了路，可以参照这些地图。希望这些资料可以给玩家们带来帮助。

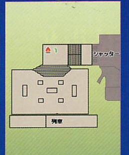
MAP1-1



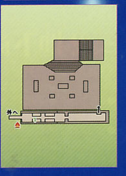
MAP1-2



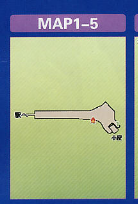
MAP1-3



MAP1-4



MAP1-5



MAP2-1



MAP2-2



MAP2-3



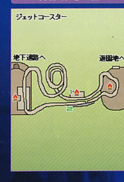
MAP2-4



MAP3-1



MAP3-2



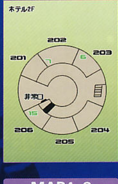
MAP3-3



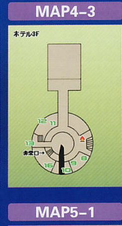
MAP4-1



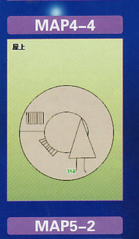
MAP4-2



MAP4-3



MAP4-4



MAP4-5



MAP4-6



MAP4-7



MAP4-8



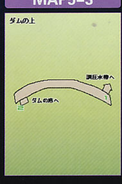
MAP5-1



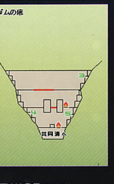
MAP5-2



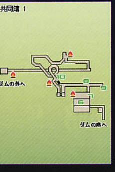
MAP5-3



MAP5-4



MAP5-5



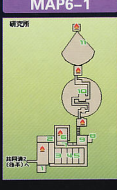
MAP5-6



MAP5-7



MAP6-1



3.紫のクロシェットのシルビア、4.フラッシュライト、5.フラッシュライト（一般无法拿到，使用弓系武器可以射下来）、6.ハンマー、7.アイアン、8.黄色いクロシェットのロッテ、9.橙のクロシェットのビスク（木箱中）

共同沟2（后半）

～ネコの声を頼りに、出口を探せ！～

●从房间右边的洞口钻过去，进入下一个房间，之后一直向前走。

～ネコを追って、出口を探せ！～

●一直走到最深的地方，与假面思念体战斗。按照攻击一敌人消失一避开敌人回转攻击的模式可以很快打倒敌人。攻击假面背后肢体物质的部分，可以造成比较大的伤害。之后接着钻进下面的通路进入研究所。

入手道具（MAP5–7）：1.小さなくつした、2.手帐、3.银のクロシェットのクリス、4.桃のクロシェットのマリア1、5.桃のクロシェットのマリア2

研究所

～银色の发の女の子を探せ！～

●一直前进，注意路上出现大量的敌人。狭窄地方的敌人用长枪系武器攻击，警备巡回机器人用锤系武器打击。进入通路前面的小房间。走出2F什么都没有的房间，之后强行通过水池的房间。在这里每秒都会减少HP，在狭窄处还有大量敌人伏击，所以事先必须准备好大量回复药品和强力的武器。走出有感应器的房间。这里的红外线一碰就不能行动，还会引出敌人，战斗之后又回到开始的地点。因此不要碰到感应器的光。入口的感应器比较迟钝，但是出口处的感应器则会变快。注意机关的位置，迅速通过。在前面的房间与シン战斗。之前装备好クロスボウ。敌人的通常状态是不会受伤的，当BOSS变成痛苦地蹲下的姿态时，抓住时机攻击可以对其造成伤害。敌人射出的3连弹可以用クロスボウ射下来，之后就是反击的最好时刻。所以最稳定的打法就是离敌人一定距离瞄准正面，在他发射3连弹的时候击落，之后反击。几次之后就可以将其击破。之后自动来到黄昏の塔。

入手道具（MAP6–1）：1.日本刀、2.博士のマグカップ、3.あやしい青い药、4.万年笔、5.ハンマー、6.光の结晶、7.博士の日记、8.枯れた钵植え、9.あやしい赤い药、10.あやしい青い药、11.助手のマグカップ

黄昏の塔

～シンを追って上を目指せ！～

●沿着台阶一直向上走。在4层之后开始出现巡回监视机器人，从台阶下方攻击可以不受敌人伤害，之后一直边清理敌人边向上走，来到展望台的房顶上。之后来到シン附近，发生剧情。

～シンを倒せ！～

●最后的战斗了，基本上与前一次差不多，这次BOSS增加了全方向激光，需要蹲下回避。

入手道具：1.ギター（地上・地图右下）、2.テーラードジャケット（地上・建筑物墙壁附近）、3.睡眠药（地上・台阶下）、4.日本刀（展望台）

隐藏的文字与图画

在游戏中得到“不思议なライト”之后，可以照到墙上的隐藏文字。这些文字是世界毁灭的时候人们写下的留言。其中有一些反应了遇难者的恐惧和绝望，但是也有不少文字显示出他们的求生意志和对自己的信任。发现这些隐藏文字也是很有意思的，下面是隐藏文字的内容和出现地点。

探索完ホテル之后的地下商店街

信息内容	可见场所
みつけたきらきらしてきれい これ，私の	仓库台子的里侧
こないでこないで	仓库的墙壁
この先には何もありマセン	仓库的墙壁
きれいなものはぜんぶ私のもの だれにもわたさないわ	仓库的墙壁
どこにかくせばいいのかしら ぜったいだれにも渡さない	仓库篝火附近门前的墙壁
こんなところさがしてもむだです	仓库篝火附近门前的墙壁
あなたのさがしものはこの先です	仓库篝火附近门前台阶处的墙壁
だれかかずっとおいかけてくる たすけて	仓库篝火附近门前的墙壁
ここなら见つからないわ きらきらしてきれい 私の私だけのお星様	得到“星の饰り”场所的墙壁
どうやらここまでのようだ	进入旧商店街的门之后，
伤口から杂菌が入って发热がつづいている	右边的卷帘门
だれか、だれかいるなら返事をしてくれ	旧商店街的卷帘门
あの役立たずは驿にすてできてしまった もう，だれもいない、もう一 iも动けない	旧商店街的墙壁

ホテル

信息内容	可见场所
たすけてくれ	ホテル一层前面的墙壁
タスケテ	ホテル一层入口的门
どうやら助かったようだ	ホテル二层204号室附近的墙壁
畜生、こんな所にまで	ホテル三层303号室附近的墙壁
あいつは人间を… 人间を食ってやがる	ホテル三层清洁室附近的墙壁
何だあのバケモノは	ホテル非常口的墙壁
どうしてあんなものが存在するんだ	ホテル非常口的墙壁

ホテル女孩子观星剧情完成后的游园地

信息内容	可见场所
仆はクロウ クロウはカラス カラスは光るもの をあつめるんだよ	怨灵集団の馆的墙壁
オレ様はクロウ クロウはカラス カラスは光るものをあつめるんだぜ	观览车看板下
私はクロウ 光るものが好き たしかティーカップにも月があったはず	飞机一样的乘物上
わたしはH0053348 つき たくさんいけにうつる	旋转茶杯入口的墙壁

ホテルの地下

信息内容	可见场所
あぶないよ	入口篝火前边一点的墙壁
おくにいるよ	“あぶないよ”处前面一点的墙壁
なにかがいるよ	“おくにいるよ”处前面一点的墙壁
こっちをみてるよ	“なにかがいるよ”处前面一点的墙壁
しぬよ	“こっちをみてるよ”处前面一点的墙壁
ねし	“しぬよ”处前面一点的墙壁

ダム

信息内容	可见场所
いきどまりだよ	ホテル地下长梯前面的墙壁
でぐちなんかないよ	入口处右边空洞里的墙壁
このおくにあいつがいるよ	点检用梯子上巨大空洞前面的墙壁

共同沟

信息内容	可见场所
ここはあと百年でもう	共同沟二层的墙壁
动き续けるだろ	
俺は一人だ	共同沟三层的墙壁
俺はひとりぼっちだ	共同沟三层前分叉口右边的墙壁
俺しかいない だれもいない	共同沟三层前方分叉口正面的墙壁
どうして生き残ってし	人偶部屋前面出现3个模型人偶附
まったんだろう	近处的墙壁
どうして俺だけが…	模型人偶出现处篝火前面的墙壁
これ以上たえられそうにない	长台阶下面门前通路的墙壁
そう すべてを终わらせよう	长台阶下面门前通路的墙壁

共同沟

信息内容	可见场所
あきらめるな！必ず道はある！	被封锁的门前篝火附近的墙壁

ホテル

信息内容	可见场所
ころされる	手术室的墙壁
しにたくない	监视室前面的房间中
ころさないで	写着“壹贰叁四五”的储物柜的房间的墙壁

消费道具一览

道具名	效果	入手场所
回复のあめだま	HP回复60	剧情中得到
古いレトルト食品	HP回复120	幽灵犬掉落
ビタミンタブレット	HP回复150	ホテル脱出后地下商店街篝火都道具屋、
缶诘	HP回复200	凶暴幽灵犬掉落
紧急セット	HP回复200	哭泣的女性幽灵掉落、游园地过山车入口篝火的道具屋
荣养ドリンク	HP回复250	蓝色蜘蛛掉落、共同沟长台阶下通路篝火的道具屋
おいしい水	HP回复＋300	下半身的幽灵掉落、ダム入口篝火的道具屋
军用レーション	HP回复400	监视机器人、蓝色蜘蛛掉落、ダム（巨大起重机击破后）点检用梯子处篝火的道具屋
高浓度酸素ボンベ	HP回复600	监视机器人掉落、共同沟（巨大起重机击破后）铁丝网前篝火的道具屋
あやしい赤い药	攻击力＋5	游园地からホテルへの林 ホテル前篝火的道具屋
あやしい青い药	HP上限＋10	ホテル202号室萤火虫都地方获得的谜之道具、ホテル脱出后地下商店街仓库篝火的道具屋

道具屋一览

道具名	买入价	可以购入的场所
木の棒	1000日元	初期可购入
竹刀	2000日元	初期可购入
回复のあめだま	500日元	初期可购入
ネコじゃらし	30日元	地下铁线路脱出后的篝火
古いレトルト	800日元	地下商店街仓库的篝火食品
虫取りアミ	1500日元	出地下商店街仓库之后的篝火
铁パイプ	7000日元	旧商店街的篝火
パチンコ	4500日元	游园地过山车线路的篝火
竹ボウキ	3000日元	游园地过山车乘坐处的篝火
紧急セット	1200日元	游园地过山车乘坐处的篝火
あやしい赤い药	100000日元	从游园地到ホテル都树林中，ホテル前的篝火
小さな弓	8000日元	ホテル3F的篝火
ビタミンタブレット	1000日元	ホテル脱出后地下商店街都篝火
アイアン	15000日元	ホテル脱出后地下商店街仓库的篝火
あやしい青い药	100000日元	ホテル脱出后地下商店街仓库的篝火
洗濯ざお	5000日元	ホテル女孩观星剧情结束之后游园地的篝火
缶	1500日元	ホテル女孩观星剧情结束之后游园地的篝火
木づち	3000日元	ホテル地下入口附近的篝火
おいしい水	6000日元	ダム入口附近的篝火
アーチェリー	12000日元	ダム巨大地鼠击破后门前的篝火
枪	20000日元	共同沟人形部屋前面的篝火
斧	10000日元	共同沟模型人偶出现处前面的篝火
蜓 丧辚螗	1500日元	共同沟长台阶下面门前通路的篝火
军用レーション	2500日元	ダム（巨大起重机击破后）点检用梯子那里的篝火
クロスボウ	22000日元	共同沟（巨大起重机击破后）铁丝网前面的篝火
高浓度酸素ボンベ	10000日元	共同沟（巨大起重机击破后）铁丝网前面的篝火
ハンマー	30000日元	共同沟（巨大起重机击破后）被封锁都门前的篝火
日本刀	25000日元	研究所诊疗室与X光室之间某处的篝火

换金道具一览

道具名	卖价	掉落怪物
水晶のかけら	1000日元	ハト
萤の水晶	2500日元	クラゲ的幽灵、下半身的幽灵、カラス
大きな水晶	5000日元	ハト的幽灵、上青下赤的幽灵
夜の石	6000日元	犬、哭泣的女性的幽灵
星の石	8000日元	凶暴犬的幽灵、哭泣的女性的幽灵（2）
万华镜の石	10000日元	ハト的幽灵、哭泣的女性的幽灵（3）
木濡れ日の结晶	13000日元	蓝色蜘蛛
阳だまりの结晶	15000日元	红色蜘蛛
光の结晶	21000日元	模型人偶



与恶魔同行七天 用冒险和战斗推动剧情。

在本作当中，玩家要一边让原本是敌人的恶魔成为同伴，一边赌上性命与恶魔展开战斗。整个游戏过程是以冒险和战斗重复交替来推进的。玩家必须透过冒险部分探索市中心，并且解决发生于各地的事件与战斗。一旦进行了附着时钟标记的事件和战斗之后，将会每次消耗30分钟左右的时间。由于大多数的事件和战斗，只会在特定时间带发生，所以只须从最希望实行的项目，来优先进行即可。另外，在自由战斗的部分，不论进行多少次战斗，时间都不会流失，因此各位玩家可以多多利用这点来提升角色等级。

系列一贯的恶魔的收集和合成依然健在，积极合成更强的仲魔吧。□文/七曜

七天的生存战争 掌控生死轮回的道标就在这里！

NINTENDO DS NDS	本刊译名：女神异闻录 最后的幸存者			2009年1月15日
	战略	ATULS	4800日元	日版
	卡带	1人	1GB	全年龄

DAY BEFORE 日常の终焉

15:00 涩谷

8月的暑假，某天主人公的表哥直哉突然来找他谈事情。并在路上碰到了主人公的好友木原笃郎。接着女主角谷川柚子出现，说主人公表哥有急事不能来，所以把COMP交给柚子，让她捎给主人公。打开COMP发现机器设置了文件保护，里面的东西都无法打开，让木原笃郎破解了COMP后，从中发现一封署名为"时间观测者"的邮件。其中预告新闻提到16时左右在涩谷区青山公寓有男人会死亡，其尸体有被肉食野兽撕咬过的伤口，19时左右港区青山、青山陵园会出大现模爆炸，21时左右全东京则会发生大规模停电。柚子认为这是直哉的恶作剧，而笃郎却觉得直哉这种天才一定有什么意图，打算找个安静点的地方破解其他几台COMP。

16:30 表参道 ユズ

逛着逛着就到了4点30分，主人公和柚子突然看到数辆警车驶过开向青山方向，让人又想起了那段奇怪的新闻预告，而且主人公的表哥直哉也住在青山，所以两个人决定过去一探究竟。

17:00 青山 青山住宅街

来到青山住宅街，发现警方已经封锁了直哉所住的公寓。这时候直哉突然出现，原来被吃掉的男生是主人公的同校生，住在直哉的隔壁。众人发现邮件中预告的事情如实发生，感到非常疑惑。当追问起直哉时，他却含糊其辞，说自己和主人公的相遇是不合理的现象，是不规则和变则的，之后直哉就消失了。接着笃郎打来电话说是COMP弄好了，叫主人公去涩谷汇合。

17:30 涩谷 アツロウ

见到笃郎，告诉他一切后，他也显得非常吃惊，觉得这一切都是直哉的恶作剧。谈话间，道路对面有个好像直哉的人影闪过。然后众人启动了COMP，突然COMP中出现了恶魔，展开了游戏的第一场战斗。本作的战斗是传统的战棋游戏，在地图上选定目标即会切换进入战斗画面，每个单位由一名召唤者与两个仲魔所构成。在每个回合内，一个单位只能够进行一次行动，但克制对方的话弱点就会引发EXTURN追加攻击。第一场战斗非常简单，随便按几下就能过关。打败恶魔后，就会与他们定下契约，它们都有着属于自己的特殊能力，这也是本作战斗的一个核心，可以理解为特技。比如斗鬼コボルト可以凶化，攻击时必定出必杀，提升攻击力约1.5倍；魔兽カブソ是魔攻向仲魔，会火和风系咒文；而妖精ピクシー则擅长恢复。之后回到青山住宅街，系统菜单开启"チーム编成"，スキルセット选项可以给每名角色设定魔法技能，想要变更就在菜单中选择"チーム编成"，将技能分配给各个角色。

> **BATTLE**
> **胜利条件：**全部恶魔击破　**败北条件：**主人公死亡
> **敌阵容：**LV1斗鬼コボルト×1、LV2妖精ピクシー×1、LV2魔兽カブソ×1

19:00 青山 青山灵园

一行人来到青山灵园，突然森林那边发生了大爆炸，果然和预告所说的一样。这时森林中跑出了恶魔，将翔门会的人一拳击毙，紧随其后的则是翔门会的谜之女。众人见状正想逃跑，却发现已经被恶魔包围了。进入战斗，在战斗中出现"EXTRA TURN"是可以追加攻击。影响EXTRA的因素有人物属性的"速"和随机数值的加算。战斗中针对敌人的弱点属性攻击或出了会心一击，也有机会出现EXTRA效果。本战也十分简单，因为翔门会的女子会暂时加入我方，用九头龙天音的技能マハラギ攻击BOSS邪鬼ウェンディゴ。ウェンディゴHP剩下1时会撤退，然后翔门会的女子脱离队伍，最后由主角一行清理杂兵即可。战斗结束后，众人开始分析翔门会和恶魔的关系，这时翔门会的女子又来了，叫主人公一伙别离开墓地到处乱跑，于是众人决定先留在墓地过夜。

> **BATTLE**
> **胜利条件：**全部恶魔击破
> **败北条件：**主人公、笃郎、柚子死亡
> **敌阵容：**LV2妖精ピクシー、LV4邪鬼オーガ、LV3斗鬼コボルト×2、LV3斗鬼コボルト、LV3斗鬼コボルト、LV4邪鬼オーガ
> **BOSS：**LV19邪鬼ウェンディゴ

1ST DAY 东京封锁

9:00-10:00 涩谷 アツロウ

一觉醒来又收到了直哉的邮件。首先解释一下余命日数表示机能，这是游戏中表示别人剩下的寿命的机能。只有团队领导者才能使用，用0-9的1位数字表示，存活10天以上的无法显示。来到涩谷，这里已经被自卫队封锁，号称出现了有毒气体，所有线路已经停止营运。发现有人正在和自卫队员争吵，这时一个男人出现，他是知名组织"涩谷ダイモンズ"的领袖二阶堂征志。主人公上前去请求他帮忙找一下直哉，征志把直哉的照片发给自己的部下后离开。之后收到邮件，COMP增加了デビオク系统，这是恶魔竞拍系统，在COMP菜单里选择，用マッカ去拍卖恶魔。贩卖的恶魔每30分钟会更新一次，当投标金额达到一定程度，便可以提升自身评价，拍卖行也就会展出更强力的恶魔。

11:00-12:00 新宿 ナオヤ

一路来到新宿，在这里发现了直哉的行踪，众人追上去，结果发现又被恶魔包围了。本场战斗一开始，我方分队处于劣势，一人单独在一边出战，可以将速度最快柚子放在这里，战斗开始后快速向主角靠拢。干掉所有杂鱼后BOSS妖兽ワイラ增援在地图左上，魔兽カブソ的火魔法对其有特效。这里还增加一个"マッカボーナス机能"，战斗中如果取得EXTRA，或者无伤灭敌或一回合内击倒敌方3体，都能获得额外的マッカ值奖励。

> **BATTLE**
> **胜利条件** 全部恶魔击破　败北条件 我方全灭
> **敌阵容** LV3斗鬼コボルト、LV4邪鬼オーガ×2、LV2妖精ピクシー、LV4邪鬼オーガ×2、LV2妖精ピクシー、LV4邪鬼オーガ、LV7灵鸟モー・ショボー、LV3斗鬼コボルト、LV7灵鸟モー・ショボー、LV3斗鬼コボルト×2
> **增援BOSS** LV9妖兽ワイラ、LV2妖精ピクシー

13:00 水道桥 东京ドーム

来到水道桥，在这里主角想起邮件中的新闻，雪男杀人事件3人死亡。又一次于邪鬼ウェンディゴ交手，先

一口气击破右上的敌人，再对付BOSS，它的弱点还是火，多用火属性技能アギ。ウェンディゴ被击倒后，会和ピクシー小队出现对话事件，选择"次はオマエの番だ，と脅す"，然后他们会逃跑，战胜后命数值加2。这时笃郎想起COMP是靠电池工作的，于是众人前往秋叶原去寻找充电器。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔击破 **败北条件** 我方全灭
敌阵容 LV2妖精ピクシー、LV2魔兽カブソ×2、LV3斗鬼コボルト、LV4邪鬼オーガ×2、LV7灵鸟モー・ショボー、LV2魔兽カブソ×2、LV9妖兽ワイラ×3
BOSS LV17邪鬼ウェンディゴ、LV7灵鸟モー・ショボー×2

13:30 秋叶原 ケイスケ

到达秋叶原，收到邮件，COMP中增加了邪教の馆功能，之后就可以进行可以恶魔合体。合体的恶魔技能可以继承，按照一定的法则可以合成强力恶魔。

17:00 九段下 ハル



一路发展事件和战斗来到九段下，摇滚歌手ハル被恶魔包围了，出现战斗。本场战斗的目的是救援ハル，她先是NPC，而且最多只能撑住4回攻击。推荐使用"妖气迅雷"等技能优先地身边的恶魔，然后守护她。救下ハル，她也会召唤伸魔，她要是配合Sequencer的内置伴奏唱歌，以此来召唤恶魔。她也加入了队伍，一起来拯救拯救全市的人。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔击破
败北条件 我方全灭或ハル死亡
敌阵容 LV9妖兽ワイラ×3、LV9斗鬼ビルヴィス×2、LV7灵鸟モー・ショボー×2、LV10斗鬼ビルヴィス、LV8邪鬼オゲン

17:30-18:30 青山 青山墓地

来到青山墓地，发现这里出现异常情况，让人感到强烈的不适应。周围的瘴气中有COMP，恶魔正不断从里面出现，调查后发生战斗。虽然数量众多，但全部是杂鱼，所以耐心战斗即可，从瘴气中捡起COMP可以驱散瘴气，当然强行战斗也没问题。战斗结束后，笃郎猜想COMP里面的恶魔召唤程序，则相当于是个客户端。既然是客户端，那必然有个远程服务器在支持程序运作，COMP本身就是个网络终端，而繁琐的运算处理，在服务端运行，只要找到服务器就能自由地操纵恶魔。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔击破 **败北条件** 我方全灭
敌阵容 LV9斗鬼ビルヴィス、LV10魔兽ヘアリージャック、LV10鬼女キキーモラ、LV9斗鬼ビルヴィス、LV8妖兽ワイラ×2、LV8妖兽ワイラ×2、LV7妖兽ワイラ、LV7灵鸟モー・ショボー、LV8邪鬼オゲン×2、LV7灵鸟モー・ショボー×3
增援 LV8妖兽ワイラ×2、LV7妖兽ワイラ、LV7灵鸟モー・ショボー×3

2ND DAY 出口を求めて

9:00 新宿 神无伎町

早晨有架直升机飞来，新的邮件也到了，预告了今天所要发生的事情。还有COMP的先制发动SKILL被解禁，即战斗开始时会自动使用的技能。

11:00-12:00 芝公园 东京タワー(东京タワー－下)

来到芝公园，发现有人企图使用COMP来进行非法勾当，于是进行阻止。本场战斗的敌人也是人类恶魔使，会各种秘法加强能力。战斗开始前注意用スキルクラック选择外道恶魔使い的先制发动SKILL。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔击破 **败北条件** 我方全灭
敌阵容 LV11外道恶魔使い、LV11妖兽ガルム、LV14邪龙トウビョウ、LV10外道恶魔使い、LV9幻魔ジャンバヴァン×2、LV12外道恶魔使い、LV10魔兽ヘアリージャック×2、LV10外道恶魔使い、LV9神兽ヘケト×2、LV9外道恶魔使い、LV10鬼女キキーモラ×2

12:00-13:30 赤坂 赤坂トンネル

来到赤坂，发现恶魔正在操纵COMP召唤恶魔。这时会出现对话选项，选择不同，胜利条件也不同。选择"恶魔を全灭させる"，只要全灭敌人就行。选择"COMPを夺って坏そう"，需要破坏所有的COMP，再全灭敌人。每回合拥有COMP的敌人就会召唤一波敌人，所以优先打倒持有COMP的恶魔，本关地形障碍物比较多，最好带上有 翔技能的恶魔。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔击破 **败北条件** 我方全灭
敌阵容 LV12堕天使ガギソン、LV11妖兽ガルム×2、LV9斗鬼ビルヴィス、LV9幻魔ジャンバヴァン×2
增援 LV9斗鬼ビルヴィス、LV9幻魔ジャンバヴァン×2、LV9斗鬼ビルヴィス、LV10魔兽ヘアリージャック×2

14:30-17:00 池袋 カイドーとホンダ(卫国寺)

来到这里，出现恶魔，本田和征志嚷嚷着要收集マッカ，也会加入战斗。地图右边有两个NPC助阵，使得本战十分轻松。唯一有点威胁的恶魔是龙王，它的风系法术带有麻痹效果。本战可以用"スキルクラック"偷取敌方"岚の乱舞、觉悟の挑发、耐冲击、耐魔力"技能。在消灭了初期恶魔后，在地图左上，右上，左下分别会有三批增援。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔击破 **败北条件** 我方全灭
敌阵容 LV15鬼女リリム、LV10幻魔ジャンバヴァン、LV9幻魔ジャンバヴァン、LV14妖精ジャックフロスト、LV14龙王マカラ×2、LV14妖精ジャックフロスト×2、LV12女神サラスヴァティ、LV15邪龙トウビョウ、LV13妖兽ガルム×2
增援 LV12堕天使ガギソン、LV11妖兽ガルム、LV10魔兽ヘアリージャック、LV12堕天使ガギソン、LV10鬼女キキーモラ×2、LV12堕天使ガギソン、LV11妖兽ガルム×2

16:30-17:30 芝公园 东京タワー(东京タワー－下)



回到芝公园，让警察先去别处救援，主角一行承担下了此处的任务，进入战斗。本战要注意优先营救社员，恶魔都几乎不会攻击主角一行，它们的主要目标是社员。如果拥有远程回复技能"おまじない"就很好办了。此战可以学到"炎の乱舞、暴れまくり"等技能。胜利后回到公园，发现翔门会的天音也在拯救市民。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔击破 **败北条件** 我方全灭、市民死亡、恶魔逃跑
敌阵容 LV15鬼女リリム×2、LV16幻魔トラロック、LV14妖精ジャックフロスト×3、LV12堕天使ガギソン、LV11妖兽ガルム×2、LV14妖精ジャックフロスト×2、LV14龙王マカラ、LV15邪龙トウビョウ、LV16斗鬼ゴズキ×2

17:30-18:30 池袋 ケイスケとミドリ(东洋アンズ前)



当时间到达下午5点半左右，来到池袋会发生战斗。本场战斗又是救援，一开始ケイスケ和ミドリ被包围，他们的能力还能支撑两、三个回合，但优先还是要解救他们。战后，ケイスケ和ミドリ头上的数字变成了5。虽然延长了寿命，不过山手线内的人为什么都活不过5天呢？

BATTLE
胜利条件 全部恶魔击破
败北条件 我方全灭、ケイスケ、ミドリ死亡
敌阵容 LV17妖精ジャックフロスト、LV14妖精ジャックフロスト×2、LV15鬼女リリム、LV16幻魔トラロック×2、LV17邪龙トウビョウ、LV16斗鬼ゴズキ×2、LV17邪龙トウビョウ、LV16幻魔トラロック×2、LV17邪龙トウビョウ、LV13妖兽ガルム×2、LV17鬼女リリム、LV15堕天使ガギソン×2
增援 LV15邪龙トウビョウ、LV14龙王マカラ×2

19:00-22:00 涩谷 アツロウとユズ

深夜回到避难所，接受新的邮件后，第二天结束。

3RD DAY ベル デル

8:30 涩谷

第三天一早COMP又来了预告，青山灵园ベル・デル复活，死亡人数300以上。ケイスケ前来要求和主人公们组队一起帮助ミドリ，同意后，ケイスケ加入。

10:00-12:00 东京 ハル(野外音乐堂)

看来到东京的野外音乐堂，又涌来了大量恶魔袭击ハル，主角一行再次出手救援。本战依然是保护ハル，此战并不简单，之前的强敌邪鬼ウェンディゴ批量出现。ハル只能撑住3次攻击，而场馆座位间只能容下一人通过，所以请带好持有飞翔和梦幻の具足等种族技能的恶魔。当敌方还剩下3队的时候，在地图的右上，左上，左下分别出现增援。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔击破 **败北条件** 我方全灭、ハル死亡
敌阵容 LV19邪鬼ウェンディゴ×2、LV14龙王マカラ、LV19邪鬼ウェンディゴ×2、LV15邪龙トウビョウ、LV19妖精ジャックランタン、LV15邪龙トウビョウ、LV15鬼女リリム、LV18灵鸟スパルナ×2、LV15邪龙トウビョウ×3
增援 LV15邪龙トウビョウ×3、LV19邪鬼ウェンディゴ×3、LV15鬼女リリム×2、LV18灵鸟スパルナ、LV19邪鬼ウェンディゴ、LV14妖精ジャックフロスト×2

12:30-13:30 池袋 ミドリ(东洋アンズ前)

本战还是以救援为主，一开始必须抢先救援地图最左边的ミドリ，她身边的几个怪物具有自我恢复能力。当清除掉所有初期的恶魔后，BOSSベル・デル登场，他会释放"吸血瘴气"令我方所有成员损失HP。攻击一次后

发现无法对其造成伤害，于是全员撤退，同时右下角会出现敌方强力增援。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔击破
败北条件 我方全灭、ミドリ死亡、市民死亡
敌阵容 LV19邪鬼ウェンディゴ、LV20斗鬼メズキ×2、LV19邪鬼ウェンディゴ、LV19魔兽ネコマタ×2、LV14妖精ジャックフロスト×3、LV19妖精ジャックランタン、LV19魔兽ネコマタ×2
增援 LV30ベル・デル、LV25魔兽ケットシー×2、LV25灵鸟ヴィゾフニル、LV24妖精ジャックランタン、LV25邪龙バジリスク

14:30-16:00 水道桥 ミドリ（ドーム球场前）



经过前一次的战斗，ミドリ依旧执意要用COMP去拯救大众。大家也顾不上那么多了，现在首先是要找到击败ベル·デル的方法。追着ミドリ来到水道桥，发生战斗。本战依然是要救援ミドリ和市民，但胜利后ミドリ还是固执的跑开了。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔击破
败北条件 我方全灭、ミドリ死亡、市民死亡
敌阵容 LV19邪鬼ウェンディゴ×3、LV19妖精ジャックランタン、LV19魔兽ネコマタ×2、LV15邪龙トウビョウ、LV20斗鬼メズキ×2、LV19妖精ジャックランタン×3、LV15邪龙トウビョウ、LV1斗鬼ゴズキ×2

15:00-16:00 涩谷 カイドーとホンダ（宫下公园）

很简单的一关，和NPC竞赛看谁先杀掉一半数量的恶魔。战斗开始后先去消灭地图下方3队恶魔，以确保胜利，然后再消灭上部的恶魔。恶魔全灭后，征志暴走，却意外召唤出了上位恶魔热风之王パズス。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔击破
败北条件 我方全灭、被NPC打倒超过一半的恶魔
敌阵容 LV19邪鬼ウェンディゴ、LV19魔兽ネコマタ×2、LV19妖精ジャックランタン×2、LV21龙王ペンドラゴン、LV19妖精ジャックランタン、LV21龙王ペンドラゴン×2、LV19妖精ジャックランタン、LV18灵鸟スパルナ×2、LV19邪鬼ウェンディゴ、LV20斗鬼メズキ×2
增援 LV19鬼女ユキジョロウ×2、LV20斗鬼メズキ

15:30-16:30 九段下 武艺馆（武艺馆前）

本关的敌人都是信徒，可以从他们那偷到不少好技能，例如电击强化、S烈攻の秘法、S坚盾の秘法等，当然也会使用这些强化技能。当敌人还剩下两队时，翔门会的信徒会赶来助阵。这时出现选项，选择“おねがいします”，主角脱离就算胜利；选择“最后まで手传うよ”则需要全灭脱走者。

BATTLE
胜利条件 击退所有信徒 **败北条件** 我方全灭
敌阵容 LV22脱走者、LV19神兽シーサー×2、LV21脱走者、LV24妖精シルキー、LV22邪神オーカス、LV24脱走者、LV21龙王ペンドラゴン、LV21脱走者、LV23幻魔ヘイムダル、LV24妖精シルキー、LV22脱走者、LV20斗鬼メズキ×2

16:30-17:00 永田町 ヤドリギの情报を探す4（霞ヶ关）

恶魔包围住几个人类，想抢夺他们手上的ヤドリギ，这些人类也是恶魔操纵者，三方展开大战。我方主要是以捡漏为主，专捡重伤的打即可，恶魔使HP减到1后，就会逃跑。击败恶魔使后，他们交出了ヤドリギ。当得知主角只是想用ヤドリギ去打败不死ベル·デル后，却遭到嘲笑。

BATTLE
胜利条件 恶魔使与全部恶魔击破
败北条件 我方全灭、恶魔使全灭
敌阵容 恶魔：LV19鬼女ユキジョロウ、LV18灵鸟スパルナ×2、LV19妖精ジャックランタン、LV20斗鬼メズキ×2、LV19妖精ジャックランタン、LV24妖精シルキー、LV23 幻魔ヘイムダル：LV19鬼女ユキジョロウ×3、LV19妖精ジャックランタン×2、LV21龙王ペンドラゴン 恶魔使：LV23恶魔使い、LV22邪神オーカス×2、LV23 恶魔使い、LV21女神キクリヒメ、LV19妖精ジャックランタン、LV24恶魔使い、LV22邪神オーカス、LV23幻魔ヘイムダル

17:30-18:00 青山 青山灵园（青山灵园）

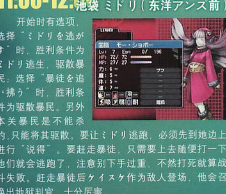
拿到了ヤドリギ，于是主角再次挑战ベル·デル，只有主角能对他造成伤害。他是全属性魔法免疫，而且会用“吸血瘴气”进行地图攻击。他身上有很多不错的技能，例如“弱者必灭拳、三分の活泉、三分の魔脉”，胜利后命数加3。

BATTLE
胜利条件 ベル·デル击破 **败北条件** 主角死亡
敌阵容 LV30ベル·デル、LV25魔兽ケットシー、LV25灵鸟ヴィゾフニル×2、LV25魔兽ケットシー×2、LV25灵鸟ヴィゾフニル、LV25魔兽ケットシー、LV25邪龙バジリスク×2、LV24鬼女ユキジョロウ、LV20斗鬼メズキ×2、LV24妖精ジャックランタン、LV25邪龙バジリスク、LV24妖精シルキー、LV24妖精ジャックランタン、LV21龙王ペンドラゴン、LV24妖精シルキー

4TH DAY 崩坏する理性

第四天清晨，自然是先来邮件预告。第一条新闻是ミドリ将会被人类伤害致死，ケイスケ看到后愤然离去。另外17点会有摇滚歌手自杀。

11:00-12:00 池袋 ミドリ（东洋アンズ前）



开始时有选项，选择“ミドリを逃がす”时，胜利条件为ミドリ逃生，驱散暴民；选择“暴徒を追い拂う”时，胜利条件为驱散暴民。另外本关暴民是不能杀的，只能将其驱散。要让ミドリ逃跑，必须先到她边上进行“说得”。要赶走暴徒，只需要上去随便打一下他们就会逃跑了，注意别下手过重，不然打死就算战斗失败。赶走暴徒后ケイスケ作为敌人登场，他会召唤出地狱判官，十分厉害。

BATTLE
胜利条件 ミドリ逃走、赶走暴徒
败北条件 主角死亡
敌阵容 LV22暴力团干部、LV22チンピラ×2、LV22チンピラ×3、LV22女性社员×2、LV22会社员
增援 LV29ケイスケ、LV26天使パワー、LV27神兽ハクタク、LV45魔神ヤマ、LV28邪鬼ロア×3、LV28邪鬼ロア、LV25灵鸟ヴィゾフニル×2

12:30-14:00 表参道 ミドリ

到达表参道，ミドリ正在被群众追赶。经过主角一行的劝解，ミドリ会暂时加入。

14:30-15:30 新宿·神无伎町（チネシティ广场）

这里的恶徒正在使用COMP抢夺钱财和食物，需要夺回他们的COMP。本战不能让持有COMP的敌人逃掉，其余也没什么难度。能学到技能“S斗气の装束、猛反击”。敌人还剩最后一队时候就会逃跑。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔使击破 **失败条件** 主角死亡、市民死亡
敌阵容 LV28外道恶魔使い、LV26妖兽アーヴァンク×2、LV28外道恶魔使い、LV25魔兽ケットシー×2、LV25外道恶魔使い、LV25灵鸟ヴィゾフニル×2、LV25外道恶魔使い、LV25邪龙バジリスク×2

15:00-16:30 水道桥 カイドーとホンダ（ドーム球场前）

カイドー与平民产生冲突，召唤出恶魔来报复。本场战斗虽然敌人不多，不过实力却不弱。本关能学得“吸收追加”和“冲击无效”。

BATTLE
胜利条件 市民全员逃跑、击破カイドー
失败条件 主角死亡、市民死亡
敌阵容 LV29カイドー、LV31邪神パズス、LV27堕天使ニスロク、LV28ホンダ、LV24妖精シルキー、LV25魔兽ケットシー

17:00-18:00 涩谷 マリ（宫下公园）

本关依然是脱出关，想快速过关，可以多用技能妖气迅雷和瞬转の舞。先到NPCマリ旁边说得她，她的等级相当高，根本不用担心她的安全。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔击破、マリ脱出
失败条件 主角死亡、マリ死亡
敌阵容 LV35邪鬼クドラク、LV28邪鬼ロア×2、LV25魔兽ケットシー、LV27堕天使ニスロク×2、LV25魔兽ケットシー、LV26妖兽アーヴァンク、LV27堕天使ニスロク、LV28邪鬼ロア、LV25邪龙バジリスク×2、LV28邪鬼ロア×2、LV25邪龙バジリスク、LV25魔兽ケットシー、LV27神兽ハクタク×2

17:30-18:30 九段下 武艺馆（武艺馆前）

这里警官正利用恶魔欺压百姓。战斗虽然难度不高，但要注意保护市民。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔使击破
失败条件 主角死亡、市民死亡
敌阵容 LV30恶魔使い警察官、LV26天使パワー、LV26魔神マハーカーラ、LV30恶魔使い警察官、LV26妖兽アーヴァンク×2、LV29恶魔使い警察官、LV28邪鬼ロア×2、LV29恶魔使い警察官、LV27神兽ハクタク、LV28邪鬼ロア、LV31恶魔使い警察官、LV27堕天使ニスロク×2

5TH DAY 封锁の真实

9:00-10:30 池袋 サンセット通り

在这里，自卫队想抢夺越过路障的恶魔契约者手上的COMP，但也因此而被封锁在东京市内。本关敌人基本上全有耐物理技能。当把敌人消灭到只剩余两队时，失败条件变更，敌人会开始脱离，在敌人逃到左下方格前将其击破即可。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔使击破 **失败条件** 主角死亡
敌阵容 LV30悪魔使い指揮官、LV28鬼女ベリ、LV32邪龙ヤム、LV32悪魔使い自卫队员、LV28鬼女ベリ、LV35堕天使オロバス、LV32悪魔使い自卫队员、LV28邪鬼ロア×2、LV31悪魔使い自卫队员、LV28鬼女ベリ、LV32幻魔ハヌマーン、LV30悪魔使い自卫队员、LV32邪龙ヤム×2、LV31悪魔使い自卫队员、LV32幻魔ハヌマーン×2

12:00-12:30 九段下 マリ（武艺馆前）

这一关影响到以后限定仲魔的合成，邪鬼クドラク第一回合就会逃跑，虽然他逃跑并不影响主线，不过必须击杀他后クルースニク和クドラク的合体才能解禁。当敌人剩余两队时，还会有两队增援。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔使击破 **失败条件** 主角死亡
敌阵容 LV46邪鬼クドラク、LV34妖兽モスマン×3、LV34灵鸟パイプカハ×2、LV35魔兽オルトロス、LV35堕天使オロバス、LV33妖精ローレライ×2
增援 LV35堕天使オロバス、LV33妖精ローレライ×2、LV34灵鸟パイプカハ、LV35魔兽オルトロス×2

12:00-12:30 芝公园 ケイスケ

本场战斗基本没有难度，先要打倒警官夺取COMP，击倒后他们会跑。另外不能让ヤマ杀死警官。胜利后选「一绪に行こう」，ケイスケ重新加入，并可以合成魔神ヤマ。

BATTLE
胜利条件 魔神ヤマ击破 **失败条件** 我方全灭、ケイスケ、市民、警官死亡；警官带着COMP逃跑
敌阵容 LV36ケイスケ、LV32幻魔ハヌマーン、LV33妖精ローレライ、LV45魔神ヤマ、LV34妖兽モスマン、LV32邪龙ヤム×2、LV35堕天使オロバス、LV32幻魔ハヌマーン×2、LV35堕天使オロバス、LV34妖兽モスマン×2

13:00-13:30 芝公园 カイドーとケイスケ

又是一场比较容易的战斗，在这里一定要打倒邪神パズス，这样过关后才能合成邪神パズス。

BATTLE
胜利条件 カイドー击破 **失败条件** 我方全灭
敌阵容 LV36カイドー、LV35魔兽オルトロス、LV33魔神マハーカーラ、LV45邪神パズス、LV35魔兽オルトロス、LV35堕天使オロバス、LV35堕天使オロバス、LV32幻魔ハヌマーン×2、LV35堕天使オロバス、LV37邪鬼レギオン×2、LV34妖兽モスマン、LV32邪龙ヤム×2、LV34妖兽モスマン×3、LV34妖兽モスマン×2、LV32邪龙ヤム

14:00-15:00 赤坂 イヅナと伏见

イヅナ和伏见中途出现，想用COMP支援主角，但他们还不知道召唤出的恶魔需要打倒后才能契约，由于我方有增援，基本无难度。将敌人消灭还剩两队时发生事件，敌增援到来，这时去地图右上援助NPC，帮她完成契约。

BATTLE
胜利条件 全恶魔击破 **失败条件** 主角死亡
敌阵容 LV35堕天使オロバス、LV32灵鸟ウィゾフニル×2、LV35堕天使オロバス、LV32幻魔ハヌマーン×2、LV35堕天使オロバス×2、LV33妖精ローレライ、LV34妖兽モスマン、LV33妖精ローレライ、LV32邪龙ヤム、LV34妖兽モスマン、LV33妖精ローレライ×2
增援 LV34灵鸟パイプ・カハ

15:30-17:30 涩谷 宫下公园

单从战斗来看，没什么难度。首要任务还是要保护市民，注意市民要走到他们身边说得才行。当敌人还剩两队的时候，地图下方会出现增援。

BATTLE
胜利条件 全恶魔击破、并击破全部恶魔使取得COMP
失败条件 主角死亡、市民死亡
敌阵容 LV38外道恶魔使い、LV39邪龙ピュートーン、LV35 **魔兽オルトロス**：LV34妖兽モスマン×2、LV32邪龙ヤム LV35堕天使オロバス、LV35魔兽オルトロス、LV33妖精ローレライ、LV35堕天使オロバス、LV32幻魔ハヌマーン×2、LV37邪鬼レギオン×2、LV35魔兽オルトロス、LV37邪鬼レギオン×3
增援 LV35堕天使オロバス、LV35魔兽オルトロス×2、LV35堕天使オロバス、LV33妖精ローレライ×2

17:30-18:30 永田町 ナオヤ

终于见到直哉了。他召出几个恶魔，如果能通过考验就回答主角的问题。主角需要在三个回合之内，需要击倒6队恶魔，然后选择"质问"，如果三个回合内没有击倒6队恶魔，直哉就会跑掉。

BATTLE
胜利条件 全恶魔击破 **失败条件** 我方全灭
敌阵容 LV37邪鬼レギオン、LV28邪鬼レギオン×2、LV37邪鬼レギオン、LV34灵鸟パイプ・カハ×2、LV35堕天使オロバス、LV35魔兽オルトロス×2、LV35堕天使オロバス、LV33妖精ローレライ×2、LV28邪鬼ロア、LV32幻魔ハヌマーン、LV34妖兽モスマン、LV34灵鸟パイプ・カハ、LV32邪龙ヤム×2

6TH DAY 决断の刻

9:00-11:30 永田町 污染地域

第二回合指挥官会用COMP召唤恶魔，当靠近恶魔使指挥官时，敌人会有两队增援，之后每回合指挥官都会召唤敌增援，打倒所有指挥官夺取COMP即可完成任务。



BATTLE
胜利条件 全恶魔击破 **失败条件** 我方全灭
敌阵容 LV41悪魔使い指揮官、LV41斗鬼ベルセルク×2、LV39悪魔使い自卫队员、LV40神兽アイラーヴィタ、LV39邪龙ピュートーン、LV39悪魔使い自卫队员、LV40神兽アイラーヴィタ×2、LV39悪魔使い自卫队员、LV39邪龙ピュートーン×2
增援 LV37邪鬼レギオン、LV40邪神アバドン×2

12:00-16:00 水道桥 东京ドーム

恶魔使与恶魔使之间会互相攻击，我方看准机会捡漏即可。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔使击破 **失败条件** 我方全灭
敌阵容 LV45外道恶魔使い、LV45妖精ヴィヴィアン、LV44堕天使デカラビア、LV43外道恶魔使い、LV40神兽アイラーヴィタ、LV41斗鬼ベルセルク、LV43外道恶魔使い、LV41斗鬼ベルセルク×2、LV41外道恶魔使い、LV40神兽アイラーヴィタ×2、LV39恶魔使い、LV39邪龙ピュートーン×2、LV39恶魔使い、LV37邪鬼レギオン×2、LV43恶魔使い、LV41斗鬼ベルセルク×2、LV43恶魔使い、LV40神兽アイラーヴィタ×2

16:30-18:00 上野 ホンダ



战斗一开始的选项，不管你选援助天使还是恶魔，都只是影响胜败条件。当击败3队敌人后会，再出现选项："どうしますか？→オレたちも出よう！／谁も逃がしちゃダメだ！"选择第一个"オレたちも出よう"后再选择"それでも逃げるよ"后，游戏将直接进入BAD END。如果选择"谁も逃がしちゃダメだ！或オレたちも出よう"后再选择"やっぱりダメだよね"胜败条件将变更，这时先攻击ホンダ，然后用技能"邪鬼的咒缚"拖住市民，这样一来时间就充裕了。

BATTLE
胜利条件 全恶魔使击破 **失败条件** 我方全灭
敌阵容 LV44堕天使デカラビア×3、LV44堕天使デカラビア、LV40堕天使ニスロク×2、LV44堕天使デカラビア、LV39邪龙ピュートーン×2
增援 LV48堕天使デカラビア×3、LV44堕天使デカラビア、LV40堕天使ニスロク×2、LV48堕天使デカラビア、LV45邪鬼ベルセルク×2、LV46天使パワー、LV45妖精ヴィヴィアン×2、LV46天使パワー、LV41天使パワー×2
增援 LV46天使パワー、LV40神兽アイラーヴィタ×2、LV46天使パワー、LV41天使パワー×2、LV46天使パワー、LV41天使パワー、LV45妖精ヴィヴィアン

LAST DAY 最后的一天

15:30 新宿 ???

即将迎来最终的战斗，本关的BOSS魔王ロキ能力非凡，我方需万全准备后全力应战。拥有真全门耐性：所有攻击效果减半；兽の眼光：2回攻击效果。不过在此战胜利后就可以合体出这位超强的魔王用来打最终战，敌人在剩余两队时依然会有增援。

BATTLE
胜利条件 魔王ロキ击破 **失败条件** 主角死亡
敌阵容 LV54魔王ロキ、LV48女神ラクシュミ、LV40神兽アイラーヴィタ×2、LV49鬼女ランダ、LV47邪龙クエレブレ×2、LV52斗鬼ヤクシャ、LV46龙王セイリュウ×2、LV52斗鬼ヤクシャ×2、LV46龙王セイリュウ
增援 LV52斗鬼ヤクシャ×2、LV40邪神アバドン、LV52斗鬼ヤクシャ×2、LV40神兽アイラーヴィタ

17:00 涩谷 作战开始ポイント

最终决战还是有些难度，不过如果你拥有上关的魔王ロキ，那么会轻松不少。这关的敌人基本都是天使。其中天使サリエル会使用"净化の光"，能够减少我方全员的MP。天使アナエル会使用完全复活术，它是首先需要消灭的目标。当敌人还剩余两队时，还会有两队强敌增援，胜利后可以合体天使レミエル。

BATTLE
胜利条件 全恶魔击破 **失败条件** 我方全灭
敌阵容 LV62天使アナエル、LV62天使サリエル、LV56天使カズフェル×3、LV56天使カズフェル、LV52神兽ウカノミタマ、LV55天使アニエル、LV47天使アニエル×2、LV55天使アニエル、LV53幻魔セイテンタイセイ、LV48女神ラクシュミ
增援 LV59アマネ、LV54女神ノルン、LV56カズフェル、LV59イヅナ、LV53幻魔セイテンタイセイ、LV55邪神アリオク

神秘水晶散发着回声
展开充满钻研要素的冒险

本作设有“多轮游玩”，通关后会出现“HARD”难度，“HARD”难度通关后，又会出现“VERY HARD”难度，之后还有更多高难度出现……最高难度是“VERY HARD+9”，“+9”等级的难度完全是被游戏整，玩家通关基本是利用固定机械化模式，高难度可以获得限定的装备。 □文/七曜

村

一觉醒来，已经年满16岁的主角被告之去森林里参加成人仪式，来到村子上方有一块大水晶，这是存档点。再接着向右上走就是森林的入口。刚进入森林，按照系列的传统，会有莫古利来向玩家介绍一些基本的游戏操作和常识，如果你玩过前作，那么可以直接跳过。

森

游戏最初的迷宫，完全是让玩家熟悉系统。第一个区域，按Y键举起地上的蓝色石板，然后扔到旁边相对应的机关上即可，这里提示一下，在任何区域，如果成功启动了通往下一个区域的机关，在开门的同时，会有独特的音效提示出现。→第二个区域的机关需要将该区域的怪物全部消灭以后才会出现。另外在水中，按X可以下潜，利用这个操作，有时能获得意想不到的隐藏道具。→接着来到下一个区域，就是本作的第一个BOSS战，古代机器人，动作很缓慢，弱点在头部。先绕到背后跳起来攻击几次头部，就能将其头盔破坏。在其晕倒后，捡起石头用蓄力攻击砸头部也能造成巨大伤害。进入BOSS后面的门后发生剧情，得到水晶，之后就可以从左边的近路返回村子。

村

回到村子，在村口エリル来迎接主角，但她却因为不舒服而突然晕倒。原来她得了村里近期流行的“水晶病”。得知治疗需要的药物素材，要出村才能弄到，但是村里的习俗是未成年是允许离开村子。这时与屋前的两个人对话得知，主角已经通过成人礼可以出村为エリル寻找药品了。

街

出村后来到大地图，进入街之后，一路向上来到图书馆。和图书馆里的老头ラ-ケイクス对话，他果然知道治疗水晶病药剂的配方，不过作为回报，需要主角一行帮助他进行考古学研究，要找素材ブルドッズの角，据了解魔物ブルドッズ生存在靠近水源的地方。这里要讲解一个重要的系统，就是魔法。按住“R”再用方向键左和右就可以切换下屏的6种魔法面板，分别代表6种属性。选择好魔法后按住“X”，用方向键将魔法圈移动到目标上放开就可以进行魔法攻击。另外，魔法圈移动中按“L”键，可以将魔法圈固定，然后可以进行新一轮的魔法攻击，两个魔法圈重叠后，威力将变得更大。用“L”固定魔法圈后再按“L”键可以随时释放魔法。红色代表火属性魔法；蓝色代表冰属性魔法；黄色代表雷属性魔法；绿色代表恢复魔法；桔黄色代表复活魔法；淡蓝色代表解除异常状态魔法。与图书馆正门水池边的两个人对话，得知了“用水路の入口”的具体位置，之后即可在大地图上前往。

用水路入口

这里可以算是第一个正式的迷宫，第一个区域只需要将墙壁的石块拖出来就可以。→第二个区域攻击开关，当盖子掀起时，踩下机关即可。→第三个区域，这里有对物理攻击免疫的魔物，只要用和它颜色不同的魔法即可消灭。选择雷魔法，用雷魔法攻击相应的黄色机关即可，以后如果见到机关选择用相应颜色攻击即可。→第四个区域把石头推过去压住开关即可。→第五个区域用对应颜色的魔法攻击机关，然后到最里面把柱子推进去。然后返回第四个区域，再走下面的门进入第六个区域。→第六个区域全灭敌人后出现石板，放到机关上以后，这时入口处左侧的门已经打开，继续前进返回到第二个区域，走左下的门进入第七个区域。→来到第七个区域，攻击开关后，铁门两边会传送箱子上来。在限时内跑过去将箱子推出来，把所有箱子都推到开关上压住，台阶上的门打开，进去返回第六个区域取得钥匙，然后返回第七个区域开门。将4个石条推入墙壁之后，就是BOSS战，牛头怪ブルドッズ。它的身上有防护罩，首先用魔法攻击它，这样一来它身上的防护罩就会消失。然后攻击其背部的弱点，如此反复即可。胜利后获得ブルドッズの角，直接返回图书馆。



街

回图书馆找老人ラ-ケイクス对话，用ブルドッズの角换取治疗水晶病的药。

村

回到村子，带着药回村子给エリル喝下，她瞬间就痊愈了。然后和水晶附近的NPC对话后，接着返回图书馆。

街

再回到图书馆找老人ラ-ケイクス，按照前一天的约定，帮他去山顶将遗迹剥落的部分复原。第一个目的地是“冰の山”，来到大地图，街的左上方。出发前可以先去街右边的“职安厅”，这里可以雇佣兵，就是再建几个同伴拖进队里。按住“R”再按方向键的上和下可以切换使用人物，按“L”可以将掉队的队友召唤到身边。

冰の山

第一个区域需要到右边跳起拉下开关打开石门。→第二个区域用冰魔法对地上的水缸使用让它结冰，然后举起扔进水中，让水也结冰。→第三个区域也是一样，同样用冰系魔法攻击墙角的水缸，再扔进水中使水面结冰。跳起来拉下拉环，来到桥头拉住吊索荡到对面。→第四个区域将敌人全部消灭后会出现机关，拉下机关后跳上平台，利用平台将所有机关都拉下来之后即可通过这里前往第五个区域。→第五个区域首先对水缸使用冰魔法再扔水里让水面结冰，然后将石块推到水中间机关的位置，再用火魔法攻击火罐，点燃后扔到水里化冰，石块浮起。再将水缸结冻后扔水里结冰，最后把石块推过去压住对面的开关就到。→第六个区域有存档点，搭乘绳索到达中间平台后要跳下来，消灭掉所有敌人后会出现机关，走左下方来到山顶。→第七个区域全灭魔物后出现石块，把石块推到遗迹中间，任务完成。

街

回到图书馆找老人ラ-ケイクス，接着被派往火の山，来到大地图就会出现。

炎の山

第一个区域，先将炸药桶扔到门前，然后对其使用火魔法将石块炸开，此迷宫中会多次用到此法解迷。→第二个区域先将水桶放到挡路的火焰中，打碎可以灭火。跳到对面后，将浮空的机关拉下，出现炸药，用其炸开通路。→第三个区域，小心滚下来的火球，走到上面后先把水桶扔到移动的平台上，然后将其打碎把火熄灭。前面的火堆也一样，先将水桶扔上去后，跳起攻击水桶即可。→第四个区域，首先将敌人都消灭掉，然后将炸药桶扔到石块上，对其使用火魔法就可以将石块炸碎。然后将露出来的机关踩下去就可以了，取得钥匙之后前往第五个区域。→第五个区域比较绕，要将水桶举起后跑很远，路上注意要躲避火球。火堆前面的石台有时限，抓紧时间将水桶扔到对面即可。灭火后

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Echoes of Time

NINTENDO DS NDS	本刊译名：最终幻想水晶编年史・时之回声		2009年1月29日	
	动作角色扮演	SQUARE ENIX	6800日元	日版
	DVD	1-4人	1GB	全年龄

就会出现存档点，存档之后进入就是BOSS战，火蜘蛛。举起周围的水桶砸灭BOSS头上的火焰，然后反复攻击弱点头部就即可。它变成球之后也很好躲避，躲开后它会僵直很长时间，抓紧时间攻击就能轻松取胜。胜利后会出现平台，跳上平台后就能触发机关，然后将巨石推到遗迹中间即可。

街

返回图书馆找**ラ-ケイクス**交差，返回村子。

村

回到村子后和屋前的少女对话。当天夜里，**ラ-ケイクス**利用遗迹的力量将森林中水晶破坏，随之也将封印的魔物从门中释放出来了。第二天，早晨刚出门就看见一只黑猫。跟着它前往森林的水晶处。和**エリル**对话，两人发现森林的水晶之核莫名地裂开，而碎片却不知道飞溅到了什么地方。**エリル**拜托主角找回碎片。之后回村子和村中的女魔法师对话，前往街中的图书馆。

图书馆

来图书馆，发现这里已经被魔物占领。第一个区域，直接左拐来到第二个区域。→第二个区域，将地上的书拿起放到看书台上即可开门。→第三个区域，拖动上面的书架发现通路。→第四个区域，将梯子推过去爬上书架。把地上的白色书本放到看书台上，然后靠近左边的白球机关，利用魔法圈的跟踪破坏掉机关，书架移开。沿路跳下，先清理完魔物，白色图书会出现。将图书放到第二个看书台上，会出现一个魔法阵，这魔法阵不光会跟着主角走，还会跟着主角发动的魔法圈走，用魔法圈将魔法阵引到书架对面的白球机关上释放，通路打开。→第五个区域，攻击中间的开关，会有三个机关从空中落下，在限定时间内将白色书本放到看书台上，并将魔法阵分别引到三个球体机关旁边破坏，通路打开。此处技巧是提前将书搬到书台旁，不然时间不够。→第六个区域，全灭魔物后，把书架移开。攻击机关，看书台出现，把地上的书放上去，通路打开。→



第七个区域，首先把2层的大书架推下去，让书架压住下面的开关，把书台升上去。然后拿起地上的白色书籍从书架上跳到对面。把书放到书台上后，马上回去踩住机关。再用魔法引导书台的魔法阵将魔法台柱机关破坏。→第八个区域，攻击机关，把书架后面的梯子拉出来，爬上二楼。把梯子和升降梯摆成一线连接到魔法台柱那，踩住升降梯开关，然后把书籍扔到看书台上，用魔法圈引导法阵破坏魔法台柱。破坏魔法台柱后消灭掉梯子下面的魔物，出现钥匙。将地上的黑色书籍放到2楼右边的看书台上。再返回第三个区域，存档后，用钥匙打开左边带锁的门，BOSS战。他会用各种魔法和召唤魔物，他召唤的魔物会自爆，等快自爆的时候把它们引到BOSS身边炸，会对他造成大伤害。另外魔物们掉落的回复药也很多，难度不大。

村

返回村子，发现村里空空荡荡，和森林入口处的女机器人对话后，得知遗迹的位置，在大地图中前往遗迹。

遗迹

第一个区域需要和佣兵配合，让四个人同时踩住机关。→第二个区域，直接进入左边的门。→第三个区域，把三角锥扔到黄色珠子上，然后用雷魔法攻击，三角锥嵌入底座。到左下举起地上的三角锥，爬上台阶用雷魔法攻击三角锥，然后扔到底座上，三角锥会传送到其它房间。→第四个区域，来到右边的房间，将右上的三角锥放到下方的底座，传送到另外一个区域。→回到第一个区域，将传送过来的两个三角锥扔到中间的底座上，再将魔物全部消灭出现通路。→第六个区域，



举着三角锥下斜坡来到尽头，攻击机关，石板移开露出开关。再用雷魔法攻击三角锥扔到底座上，通路出现。→第七个区域，抓着吊环荡过去，举起地上的三角锥走到尽头，扔底座上传送到另外一个房间，通路打开。→第八个区域，将中间的三角锥取下放到右上的台座上。进入新打开的门就可以回到第一个区域，将新移动过来的三角锥放入中间的台座上，再消灭全部魔物。→第九个区域，来到最下面，消灭全部魔物后把能量体放入中间的台座。再回到高平台上，利用中间的绳索荡到对面。→第十个区域，右上方有吊环，抓住它荡到对面踩下机关，拿起三角锥，扔到左边的底座上。用冰魔法攻击出现的水晶球，然后迅速将充好电的三角锥放到旁边的底座中。→第十一个区域，先将两个三角锥放到底座中。攻击左端的机关会出现第三个三角锥。上台阶拉住吊环到对面拿到第四个三角锥。将4个三角锥分别充电放好后就能取得钥匙，打开右下角的门。→第十二个区域，消灭全部魔物出现机关，和佣兵配合，4个人同时踩住开关，进入地下。BOSS战，它的弱点在翅膀上，集中攻击这里即可。把它打落后，就可以一拥而上全力攻击。胜利后对话选择“何かちょうだい”，得到寻找水晶的工具，继续去寻找水晶碎片，下一个目的地是用水路入口2。

用水路入口

来到大地图进入用水路入口2，第一个区域攻击机关，水中的机关激活后，令水位下降，踩下机关通路打开。→第二个区域，把上边的石条推入墙壁后，再用石块挡住，然后把左边的石条也推进去，能开启二层的门。顺着右上直走就可以来到第三个区域。→第三个区域，攻击机关，将升降台的石块压住上面的按钮。→第四个区域，消灭全部魔物后开启通路。→第五个区域，同时攻击3个机关，再把石头推到按钮上开门。→第六个区域，攻击开关，将三个石块从下面的沟里推过去压住开关。回到第五个区域，右边的门开了。从右边回到第二个区域，一层左下的门开了。→第七个区域，将这里的魔物全部消灭后获得水晶碎片。这时大地图上提示冰の山和炎の山都出现了水晶碎片。

冰の山

第一个区域先用火魔法攻击魔法台柱，取得一块巨石。把火罐点燃后扔进水里，看准机关的位置后将水面结冻，把巨石推到冰结的水面中间，再把冰融化即可。→第二个区域，将机关激活后，把空中的机关拉下来即可。→第三个区域，利用滑锁荡到中间的位置下去消灭全部魔物。出现机关，攻击后出现吊环。全灭尽头的魔物出现石板，把石板扔到上面的升降台上，然后拉住拉环上去，将石板放到底座中。→第四个区域，拉住拉环飘过去，冰魔法攻击水缸后扔到河里。再把水缸带过去冻住前面的水池。拉下空中的拉环，把火罐点燃扔水里化冰，然后攻击出现的机关。水中出现台座，把石板放上去即可。→第五个区域，消灭全部魔物后出现钥匙，左下的通路打开。→第六个区域，顺着右边的滑索下去，踩住空中踏台跳到左边即可。→第七个区域，消灭全部魔物后，出现存点，走右上的门。→第八个区域，消灭全部魔物后，出现3个红色魔法台柱，利用L键锁定魔法圈将3个魔法台柱同时用火魔法破坏掉，左下墙壁打开。接着看清楚水下机关的位置，再用水缸让水面结冰，把石头拉出来，



拉到水下两个开关的位置，再化冰，最后用钥匙开门。进入后BOSS战，这个BOSS的弱点是其腹部，当它在水中时，用结冻的水缸把水冻住，BOSS会翻身，然后跳上去全力攻击。之后再点燃火罐化冰，等它再次进冰，再按之前的方法攻击即可，胜利后又得到一块水晶碎片。

炎の山

第一个区域先用水缸把火熄灭，接着消灭全部魔物就会出现炸药桶，用其炸开下面的门。→第二个区域，将空中的机关拉下来，然后跳到右边平台上，再把另一个机关拉下即可。→第三个区域，消灭全部魔物后出现炸药桶，放在石头前面用火魔法点燃炸开岩石。→第四个区域，攻击激活机关后，就会有石板出现，快速的通过即可。→第五个区域，消灭全部魔物后出现炸药桶，炸开上面的石头。→第六个区域，先举起队友，跳到平台上，沿着落石的路上去，右边有个按钮，将队友扔到机关上，让队友踩住。主角继续往上爬，踩下按钮，下面的石门打开。→第七个区域，消灭全部魔物后出现水晶碎片。

村

取得三块水晶碎片后，返回村子森林的水晶处，把碎片交给**エリル**后与其对话三次，村子里的人又出现了。返回村子，和村子中森林入口处的男法师对话取得图书馆的钥匙，接着前往图书馆。

图书馆



再次来到图书馆，书桌右边的门开了，可以进入新区域。→第二个区域，攻击机关木，书架对面的白色魔法台柱会落到地上，把白色书籍放到看书台上，用魔法圈把法阵引过去破坏魔法台柱，消灭全部魔物后把书架拉出来。→第三个区域，消灭全部魔物后出现一本书，然后上二层攻击开关，一层的书架移开，再攻击开关可以让升降台停住。把书架后面的空书架拉出来和半空中的魔法台柱排成直线，然后把白色书籍放到二层的看书台上，将魔法阵引过去破坏魔法台柱。把出现的黑色书籍放在看书台上，即可开门。→第四个区域，将黑色书籍放在看书台上，利用魔法阵把书架对面的魔物消灭掉，出现钥匙。→第五个区域，先把梯子往右边拖，攻击开关，利用书架边的升降台把梯子运上去。然后把梯子一路往左拖，压住地上的开关。消灭全部魔物后二层出现黑色书籍。用梯子爬上去把书放到看书台上。→第六个区域，把白色书放到看书台上，然后拉住缺口处的吊环破坏白色魔法台柱。把入口处的空书架拖过来，压住升降书架左边的书架，上去攻击开关把空书架运上去。然后往右边推，推下去，踩着空书架跳到对面。→顺着右上的路返回第一个区域后，再前往第二个区域的钥匙门处。开门后BOSS战，BOSS弱点被头部的护罩盖住，先攻击几次头部就会露出弱点。把魔法书放到看书台上利用魔法阵攻击BOSS，可以让BOSS晕眩，胜利又获得一块水晶碎片。

村

回到村里水晶泉，将新获得的水晶碎片交给**エリル**。与村子中的小孩对话，得知了遗迹的秘密通路。接着前往遗迹。

遗迹

再次来到遗迹，第一个区域和佣兵一起4人同时踩住机关，通路打开。→第二个区域，消灭全部魔物后4人同时踩住机关落下。→第三个区域，踩下5个开关，出现三角锥。将三角锥用雷魔法攻击后，扔到上面的台座上，就能开启新的门。→第四个区域，踩下开关，将三角锥拿出来放到移动平台的台座上。在绕到左边，激活机关后，三角锥就会被移动过来。将移动平台的三角锥拿起来，放到右边台阶下的台座上，右上的门打开。→第五个区域，在第一个裂口处抓住吊

索荡到高台上。拿起三角锥，然后往右下走，跑到最尽头，把三角锥扔向悬浮石板，带上去放台座上。→第六个区域，同时攻击两个机关，将它们打到另一头，踩下开关，通路出现。→第七个区域，先利用浮空的机关跳过去，在最下面将两个箱子垒起来，把右边沙坑里的三角锥拿到左边高台尽头的底座上。存档后进入最后的区域→第八个区域，消灭全部魔物后获得一块水晶碎片。



森

森林的格局已经发生了变化。第一个区域把上面的箱子举下来压住机关。→第二个区域，把三角锥举到河对面用雷击后放入台座。→第三个区域，消灭全部魔物后到达水晶处。把碎片交给**エリル**，水面凝固。剧情结束后，继续前往森林深处。→第五个区域，在4个红色魔法台柱处，用火魔法攻击中间的机关即可。并将出现的带眼睛的石头，推到下一个区域。→第六个区域，把左边的蓝色装置拿到右边和3个红色魔法台柱摆成一线，用火魔法攻击蓝色装置破坏魔法台柱。带眼睛的石头出现，把它往左推，然后回到第五个区域，左边的通路打开。→第七个区域，消灭全部魔物后把带眼睛的石头推到下个版图。回到第六个区域，把带眼睛的石头往右推，三个带眼睛的石头集齐后，取得钥匙。来到右上打开有锁的门。BOSS战，先要将头上的钢盔打掉，这样一来它的弱点就会出现。尽量与它保持距离进行周旋，等它手插在地上或者晕眩时，就可以爬到头上全力攻击。胜利后见到**シエルロッタ**，得知这个村子的人都是不死者，二千年前已经遭受过劫难。先和村子里的所有人对话，再和**シエルロッタ**进行多次对话，选择“**ワールドマップに出る**”。



街

在剧情结束后前往街，和水池右边绿色头发的人对话后，就可以在大地图上前往新地点——基地。



基地

第一个区域对被毒气包围的蓝色眼睛使用解除异常状态的魔法。然后举上台阶压住开关对准蜡烛的升降台，蜡烛会降下，对蓝色眼睛使用火魔法，通路打开。→第二个区域，先走上面的门。→第三个区域，先把蓝色眼睛踩下去，再把蓝色眼睛放在上面的升降台。到左上把木箱举下来压住升降台上面的开关，用罐子压住下面的开关，跳上去用火魔法攻击蓝色眼睛。返回到第二个区域走右边的路。→第四个区域，先把两块石头推到另外一边压住开关，路障打开。把最里面的石块拖出来，压住水里的开关。把出现的罐子扔到入口处的方形法阵上，踩住它到达高台。跑过去攻击开关，蓝球落下。然后去第三个区域和刚才一样把罐子放到入口的法阵上，乘上高台，打开开关。再回到第二个区域，把蓝色眼睛放到中间的台座上用冰魔法攻击。→第五个区域，把罐子扔向入口的方形法阵上，罩子内可以解毒。雷魔法攻击水中的黄色魔法台柱，水中出现机关，再攻击后，会出现两个开关。一个用罐子压住，一个踩住，出口打开。→第六个区域，先把下面的棺材拖到升降台上，攻击开关运上去，然后往左拉，放到缺口处搭桥。然后把桥对面的棺材拉过来，放到石头的缺口处搭桥，把石头拉到左边缺口对面的凹地里即可。→第七个区域，这里又是毒气地带。把最左边的棺材拉到左下裂口处搭成桥，然后把上边的棺材拖过来放进凹地压住开关。接着把右边的棺材拖过来推进水里，用解除异常的魔法对石板使用，把它放台座上。→第八个区域，先把第一个棺材推进去，把棺材旁边的石头拉出来压住外面的开关。入口出现方形法阵，把罐子扔上去出现防护罩，在罩子内可以解毒。再把里面横着的棺材推进去，竖着的棺材拉到裂口处搭成桥，把石头运过去。然后将罐子扔到裂口对面的升降台上作为垫脚，攻击一下开关让升降台下降，再把



石头推到升降台上，攻击开关上升，把石头推到对面压住开关，再踩下上面的开关门打开。→第九个区域，在有水的时候，用身体把棺材往右边的宝箱处顶。没水了再把棺材拖到右边的空地内。然后把石块推到棺材的一头，踩住石块用解毒把蓝色眼睛弄下来。之后再把蓝色眼睛放到石块上面，和两根蜡烛对齐，用火魔法攻击，出现钥匙。接着就是BOSS战，它会隐形，对其使用恢复或者复活魔法就可以让BOSS显形，然后攻击它背部的弱点。胜利后再获得一块水晶碎片。

图书馆



第一个区域消灭全部魔物后中间的大书架移开，出现通路。→第二个区域，消灭全部魔物即可。→第三个区域，把书放看书台上，然后到左边抓住空中的吊环，破坏魔法台柱，再消灭全部魔物。→第四个区域，消灭全部魔物后左转。→第五个区域，书放看书台上，把法阵引到移动的魔法台柱上破坏，书架上升。上去把左右两本书拿到左边看书台，快速将两个法阵用魔法引到魔法台柱处破坏。→第六个区域，把白色书籍放看书台上引法阵破坏魔法台柱，消灭全部魔物后把黑色书籍放看书台上，调查书架得知采掘场的具体位置。

采掘场

第一个区域要以右右上上的顺序用火魔法攻击魔法台柱，然后消灭全部魔物。→第二个区域，先把右边的罐子拿到左边的方形法阵上，踩在罐子上跳起，拉下头顶的拉环。然后去拉下右边空中的拉环。这样滚石会变向，把左边的石头破坏。→第三个区域，下下左左的顺序攻击红球。拉出石块，拿出里面的石板。然后回头把石板扔在中间的台座上。→第四个区域，踩住开关会向相应的方向移动，把罐子扔到方形法阵上会生成一段时间防护罩。用火焰魔法点亮河两岸的蜡烛后门打开。→第五个区域，左下顺序攻击魔法台柱，然后拉住空中吊环开门。→第六个区域，消灭全部魔物，出现魔法台柱，攻击魔法台柱把石头推过去压住开关。→第七个区域，先攻击机关，以激活开关。然后在限定时间内跑到尽头消灭全部魔物，而且在中途半路还要破坏掉黄色魔法台柱。回头再攻击一次机关，到尽头消灭全部魔物后出现石板，将石板放台座上即可。→第八个区域，跳下去攻击黄色魔法台柱，把上面的石块拉过来压住下面的开关。→第九个区域，先踩开关，让石头滚下撞开石墙。过去时把左边的木箱带上，然后攻击红色魔法台柱。用木箱压住尽头的开关，再拉下空中的拉环。→第十个区域，用火魔法点燃火罐，扔水里化冰。再冻住水缸，看准时机扔到水中冻住移动平台，把石块推过去压住开关，升降台启动。再把火罐点燃，融掉二层结冰的水池。攻击一层右边的机关，然后迅速跑到二层吊索，荡到中间的踏板上。靠墙的踏板等时间到会上升，上去拿下蓝色眼睛，到三个黄色魔法台柱那摆好，用雷魔法攻击，同时破坏魔法台柱。→第十一个区域，先去消灭全部魔物，会出现木箱。把木箱放到最后一个开关上，然后上去踩住第一个开关，等石头滚过去后，再下来踩住第二个开关，让滚石把墙壁撞破。→第十二个区域，消灭全部魔物即可。→第十三个区域，先点亮四个角落的蜡烛后会出现罐子。把罐子扔向右边的魔法阵，踩着它上去把火罐拿下来。点燃火罐化冰，平台开始移动，再把蓝色罐子扔平台上，踩着它上到右边的高台，踩下开关。然后把蓝色罐子扔到池子中间的魔法阵，踩着它跳起拉下拉环，石板出现。拿着石板从升降台回到刚才的高台上，放进台座开门。→第十四个区域，取得钥匙后乘控制台到达河对岸。→第十五个区域，踩下开关，水下出现箱子。潜下去碰到箱子，它们就会浮起来。踩着箱子跳到左边，打开锁住的门。BOSS战，变异的青蛙，会吐毒和水泡。一开始与其拉开距离，用魔法和弓箭进行远程攻击。等它贴上墙壁，把它打下来，会露出背部的弱点，这时在上去全力攻击。胜利后前往冰の山和炎の山的山顶将遗迹开启，路上的机关不需要再次破解，一路前进即可。接着再去大地图上的门，打破结界。



门

第一个区域先把两块石头拉出，爬上高台，再把上面的石块拉出来。将出现的石板放台座上即可。→第二个区域先攻击机关，再踩下开关，柱子升起。踩着柱子爬上高台，乘移动平台过去碰下蓝色眼睛，柱子下落跳过去。→第三个区域还是先攻击机关，然后攻击下左边的开关，让石头把墙壁撞碎，之后顺着落石一路向上。→第四个区域可以直接通过。→第五个区域先把罐子放到魔法阵上，踩着它跳上高台即可。→第六个区域从右边的吊索滑下，注意在半路的平台跳下踩开关。跳过去把石头拉出来压住开关。拿着石板从左边移动平台回到刚才的台座处放下即可。→第七个区域，先消灭全部魔物会出现开关，踩下开关后下面的柱子落下。跳下去拿起罐子，扔到右边的法阵上，爬上高台后向左跳，跳到柱子上拿石板，放到台座上即可。→第八个区域，踩下开关后迅速跑到下面拉下空中的拉环，滚石会变向撞碎右边的石块。然后跳坑里四个人同时踩住开关。升起后再四个人同时踩住另一个开关。→第九个区域，把两个三角锥放到最高处的台座上，消灭全部魔物出现钥匙，接着走右边的吊索。→返回到第八个区域，连续攻击新出现的机关，接着过去踩下红色开关，滚石撞碎左边的石块，消灭全部魔物。→第十一个区域，消灭全部魔物出现存档点，踩下开关，从踏板上跳过去打开锁住的门。BOSS战，两只机械爬虫。弱点在肚子上，把它们打翻在地后，再进行总攻。先把白色机甲干掉，黄色机甲就会呆住不动。

踏

游戏的最终迷宫，第一个区域的右边是存档点。→第二个区域巨石后面有可以冻水面的水桶。然后将水池上方的巨石用炸药桶炸碎。来到上面后，将左面的水池也冻住。再将水池上方的石头用炸药炸开。然后利用绳索荡到对面。把石头拉出来，里面有水缸，冻结后扔到水里，然后把石块推一个到结冰的水面上，将炸药桶和罐子叠在石块上面作为垫脚，再用二段跳上高台。左边空中有荡绳，把炸药桶拿过去作为垫脚，利用二段跳抓住绳子上高台。水池里有开关，用水缸冰冻住池子，把石头推到开关位置，再用火罐化冰。压住开关后，水池上方会掉水桶下来，冻住池子，用水桶灭掉门口的火即可。→第三个区域有升降台，升到顶部时开关出现，四个人同时踩住。→第四个区域先把罐子扔到魔法阵上，跑过去攻击机关，接着赶紧去推墙上的石条，推完一个后，趁机关没复位前把它再打到顶，再推另外一个石条。→第五个、第六个区域无难度，直接通过即可。→第七个区域把石条按从左到右3-1-4-2的顺序推进墙壁即可。→第八个区域，冰魔法攻击左边的魔法台柱，向左移动到对面。拿起地上的罐子扔向魔法阵，踩着罐子上到半空中的平台，用雷魔法破坏魔法台柱。→第九个区域，把石板扔到吊环上面，然后拉住吊环移动到对面，将石板放进台座即可。→第十个区域，消灭全部魔物出现开关，四个人同时踩住。→第十一个区域，直接通过即可。→第十二个区域，先消灭全部魔物，用雷击三角锥扔台座上，乘移动平台到对面。把三角锥再拿下来，充电放到右边墙壁的台座上。再通过有针刺的路，抓住吊索滑到半路有开关的平台上。踩住开关，顺便把三角锥带过来。然后把三角锥放到右路的台座上，移动到对面。拿下三角锥跳过去，放到对面的台座上即可。→第十三个区域，消灭全部魔物会出现台座，再用雷魔法攻击三角锥后扔到台座上即可。→第十四个区域，跳上移动平台，拿起半路的三角锥放到对面的台座即可。→第十五个区域，把三角锥放到升降的台座上。再返回到第十三个区域，从另一条新开的通路前进。→第十六个区域，先去右边攻击两个机关，取得三角锥，放到中间平台的台座上。再去左边，拿起升降台上的三角锥放到中间平台的台座，出现阶梯。→第十七个区域，消灭全部魔物出现钥匙，四个人同时踩下开关。存档后进行最终BOSS战。分为两个阶段，第一阶段，以躲避、周旋为主，用魔法和弓箭与其进行拉距战，多杀旁边的小魔物可以补血。第二阶段，它的弱点在前胸。注意出现爪子，要第一时间优先消灭，胜利后回到森林里的水晶泉，ENDING……



你买过哪几台主机，都玩了多少年？

我从06年末买了PS2，但是08年被小偷偷走了，于是爸爸又重新买了一台，可恨的小偷啊！还有今年的2月份买了PSP2000。PS2玩了两年多了，PSP半年吧！

——贵州毕节 马安霖

七曜■原来是一位进阶玩家，首先对你的遭遇表示同情。这名小偷看来是熟人，因为现在职业小偷不会为了一台PS2而行动吧。06年是PS2正开始走下坡路的时候，到了07年之后，PS2就开始慢慢退出历史舞台了。不过在06年以及之前还是有很多值得体验的游戏，最后祝愿你能早日拥有PS3，成为真正的索饭！

1、国产山寨GANE KING（被偷），玩了一个月；2、GB 三个月；3、5台GBA总共两年；4、GBASP 7天；5、NDS半年；6、GBM两台总共半年左右；7、PSONE 7天；8、NDSL4个月；9、PSP三台，总共两年。

——江苏常州 俞杰宝

七曜■这个……这个绝对是"掌机王"啊！！绝对是阔少啊！！不知道买了这么多掌机，你玩得过来吗？都是买的限定版来收藏的吗？还是买一台自己玩，然后拿一台送女朋友，再带一台防身，还有一台放厕所里，剩下一台当枕头。就算拿来砌墙也够把门口给堵上了。呵呵，开个玩笑，这位同学看来是掌机"发烧友"，对游戏拥有足够的热情，欢迎毕业以后来电软应聘，当然记得带上你的这些主机哟！哈哈！

这是一个非常严重的问题，身为游戏爱好者，身上却没有一台……不谈了（丢死人了）。不过，现在本人正在努力存钱，相信在不久的将来，我将拥有人生的第一台主机。

——上海宝山 蔡佳华

七曜■嗯，加油吧，作为学生来说，在没有经济收入的情况下，想购买自己的主机确实有些困难，是想买PSP吗？因为看见你在会员卡上说你擅长使用"命运"，不是《高达无双2》的的话，那么就是近期非常火爆的对战游戏《高达VS高达》了！

SS-11年，还在服役！MD-13年，已退休！FC-20多年（记不清了）还活着！XBOX、NGC、PSP、GBM、NDS、GG、XB360、Wii……都很正常。

——北京朝阳 杜江

七曜■敬礼、握手……当年七曜也可以说是电软最早的一批读者之一，那时就确立了毕业以后要来电软做编辑的梦想，现在梦想成真后，的确很欣慰，也很幸福。MD上最喜欢的游戏就是《兰古利萨2》，这个游戏的MD版难度远胜于之前的重制版，雷欧也是至今我游戏中最喜欢的骑士之一。儿时最喜欢玩的就是FC和MD了，那是属于我们这代人的记忆，估计再过四年，我儿子会打游戏的时候，他的记忆中首先接触的主机就是PS4了，真幸福……



↑经典的psone，让人怀念10年前索尼所建立的ps王朝，虽然现在ps王朝被老任倾覆，不过看见psone还是非常的亲切。那么你究竟对哪款主机最有感情呢？快来发表一下你的观点吧！

『大家开赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

本期的话题有些怀旧，大家一起来追溯游戏记忆的源头。列数一下自己拥有的主机，来估测一下自己对TV GAME的中毒程度。玩了这么多年游戏，肯定都有自己所擅长的游戏类型吧，一起来交流一下。当看见别人打游戏卡关了，是不是有上前去提示或者鄙视的心理呢？这都是人性的正常表现。本期就通过这几个话题来和大家一起分享自己的游戏心情，那么你到底是拥有的家用机多还是掌机多，是喜欢RPG？还是FPS呢？大家一起来敞开心扉"神话"属于自己的大话电玩！ □主持/七曜

觉得自己最擅长的游戏是什么？

这期电软测试我的等级是……水平不错的玩家，我喜欢MHP，喜欢口袋，喜欢无双，喜欢横版的过关游戏。

——福建福鼎 朱灵通

七曜■看来你还是比较擅长动作游戏？或者说喜欢斩杀的快感！既然如此，那么我向你推荐一个游戏——Wii的胧村正，这是由知名游戏制作人神谷盛治担任导演，由MMV公司开发的横版动作过关游戏，从目前所公布的视屏来看，非常爽快，而且游戏整体表现为非常华丽绚烂的绘卷画轴，绝对值得你期待！

肯定是《三国无双》啦！玩赵云时除了吕布有些小麻烦外，其余的都是小菜！如果是吕布的话，历史上最不可思议的事情就会发生了：两匹赤兔马，两个吕布，那家伙那场面，两个吕布把那戟给舞的……那感觉：爽！！！

——安徽巢湖 许宸

七曜■嗯嗯，欢迎同好。好在如果NPC和你使用相同人物时，服饰上会有区别，否则两个同样着装的人物对打，一个无双乱舞后，估计你和电脑都晕了……



我最擅长的游戏是PS2上的《龙珠Z·爆发NEO！》我们这儿举办过比赛，我得了全市第一！技术算是独孤求败了吧……好象说得太骄傲了点啊

——贵州毕节 马安霖

七曜■人不轻狂枉少年，虽然说一山还比一山高，不过能拿全市第一也算是很不错的成绩啊！听你说的这么神，其实可以自己录一些达人视屏发给我们一起来分享，也许还会有录用的机会哟！

最擅长的应该是无双类的，刚开始玩就玩最难的难度，曾在虎牢关让吕布秒……

——河北鹿泉 韩建民

七曜■白板过虎牢关啊！你一开始选的人物是谁，对该角色的招式性能把握的很不错嘛！有机会我们可以多多交流。

别人游戏卡关，你会同情吗？

很同情，因为天下玩家就是自己的朋友，朋友有难，八方相助，我会帮助他。自己也有过卡关的情况，自己心中真的很难过，作为游戏爱好者，看到别人卡关，自己心中也很难过的。

——江苏常州 俞杰宝

七曜■这位同学很有同情心哟，其实也不用说的这么伤感，如果你或你的朋友再有游戏卡关，可以求助龙哥，透露一个小秘密，因为龙哥也不是万能，有时我们也为龙哥出谋划策来为各位排忧解难。

老实说吧！我有时候会暗喜，特别是我讨厌的人。不过我所有的玩得好的朋友打游戏卡机了我都会表示同情。

——贵州毕节 马安霖

七曜■嗯，这位同学是一个很感性的人哟，爱憎分明。当知道自己讨厌的人遇到麻烦时，都会有一种落井下石的心理。很坦然的说，这个正常。并且你讨厌的这个人被卡关的游戏正好是你所擅长的，你又非常有把握能过关，这时心理的成就感和自豪感是不是倍增呢？

这个嘛，还是蛮难回答的。如果是我比较擅长的，而他又不肯给我玩，看他卡关了，当然是非常HAPPY的！！！不过以上情况不多，多数情况下我会热心的去帮助他，有一次去PS2店，看一成年人玩《Kunoichi忍》，在一BOSS前卡住了，嘿嘿，这时我便适时的去显摆了一下！

——安徽巢湖 许宸

七曜■哈哈！既显摆了，又帮助了他人，并得到他们的钦佩，何乐而不为呢？！以前我每次去游戏店买盘时，也经常看见有人玩无双拿不到U武，于是我也是去显摆一下，只要注意方式，我想一般的人还是乐意接受帮助的，而且在认可你以后，还会主动和你交流，或者虚心向你请教。很多时候别人并不是因为技术问题而拿不到武器，只是在一些细节上没有注意，而导致卡关，经过提点就能进步。





GAME AREA 51

电玩禁地51

编者话 EDITOR WORD

热闹的春节终于过去了。为什么要说终于呢？因为今年春节一过，正好也是海外游戏市场重新开始活跃的开始，也是2009年游戏市场正式热闹起来。本期仍旧略有回顾色彩，下期是新作唱主角喽！ □文责/奶糖人



THIS IS THE 51TH ZONE 这里是游戏的禁地

本期留言部分将是SEGA世代2500系列的推荐续篇，正文部分将为大家带来最近人气很旺的“用Wii玩”系列骗钱游戏，以及NGC时代的名作们。

任天堂的脑子是不是补坏了？是不是对NGC玩家来说不公平？

“用Wii玩”是从去年开始正式登陆Wii这个“次世代”平台的。第一款作品是前期本栏目介绍过的《大金刚 丛林节拍》，发售日为2008年12月11日；随后是同年12月25日登场的宫本茂大师的创意作《PIKMIN》（本来编者一直期待Wii上能推出新作的，而目前也只能期待今年的E3上能够有具体消息，还有早就公布了的NDS版，到底在哪里啊）；2009年1月15日任天堂又为玩家带来了《马里奥网球》；接下来任天堂还发表了三款改良作品，包括《银河战士》、《PIKMIN2》以及《小机器人》陆续发售，前两者已经公布将在2月19日和3月推出。本系列的特点是GC的游戏用Wii的方式来操作。也就是说游戏针对Wii的特性进行了优化改良，游戏本身的内容没有任何增加。任天堂拿冷饭来了一次精彩的翻炒，而且玩家们还相当买账。比较起GC当年在日本销售不畅，这些精彩的游戏的确没能进入大众的法眼，不过我说老任你这计划是不是太不真诚了。





不知道会不会把N64也搬出来呢

←任天堂为游戏封面特制了双面，玩家在买回游戏后可以把封面倒过来放，就成了Wii专用游戏的封面设计，想得还算周到。

CHECK UP! 适合Wii的操作都在改良范围之内 一份游戏赚双份钱，老任聪明绝顶

在今年第二期杂志中，有一篇关于Wii在日本发售两周年的销售记录，其标题为“用操作方式改变业界规则”，把这个标题放到“用Wii玩”系列游戏真是更为恰当。任天堂在炒冷饭方面的创意一直引领时代，为业界所表率，如今这个“用Wii玩”只把操作方式改换一下居然也能让玩家趋之若鹜，恐怕真是要让其他揭不开锅的游戏公司连下巴都托不住了——这任天堂的钱实在是太好赚了一点。当然，老任本身也看得出Wii目前在传统游戏方面有些弱势，尤其是与其他两台次世代主机相比，Wii目前可供传统玩家选择的软件不够丰富，再加上公司大部分人手都集中于开发NDS和Wii的特色软件及原创作品，很多玩家期待的老游戏多少有些无暇顾及，因此人才济济的任天堂脑瓜一拍，就拍了这么个“用Wii玩”系列。当然了，这个系列在选择改良游戏方面还是有底线的，起码在操作上要特别适合拿Wii来玩才可以，不然跟CAPCOM在Wii上的几款生化似的，骗钱骗得都不够水准，那也显得任天堂自己太不拿消费者当回事了。因此本系列游戏，从操作新鲜度上来说，确实有些诚意。但从游戏内容上讲，对于GC过来的玩家而言，就没什么新意可言，尤其这些游戏多半已经打穿，仅仅换个操作就要从打一遍，恐怕也说不过去吧？说到这里，编者借地方抱怨一下BANDAINAMCO，那《太鼓达人》也太过分，居然没有针对双截棍手柄的特殊操作，偷懒啊偷懒。



微观世界冒险

←GC平台上最伟大的原创游戏非此莫属，比较于炒冷饭，我们更期待新作的降临，奥利玛你在哪里？

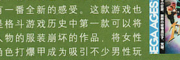
最高动作冒险 近乎完美的射击感受

奶糖人的传言板

●接上期，我们继续回顾“SEGA世代2500”系列的作品。尽管这些游戏放到如今已经不复当年大作的气势，但新瓶旧酒总有别样的乐趣在其中，况且价格还是如此的便宜，收藏一二有何不可？

●“SEGA世代2500”系列第十八部作品《龙之力量》。原作在SEGA土星时代成为了战略经典，不仅仅是战略极强，并且在当年以次世代主机的大魄力百人对百人的战争场面成为话题。在PS2重制后，仍旧是保留了原作的魅力，无论新老玩家都会被出色的系统所打动。

●“SEGA世代2500”系列第十九部作品，同样是在土星时代让SS玩家扬眉吐气的格斗大作《格斗之蛇》。本次在PS2上重制是以再现街机版为目标，不仅在帧数方面有所改善，并且在解析度方面进行了特别的强化，玩家玩起来别有一番全新的感受。这款游戏也是格斗游戏历史中第一款可以将人物的服装崩坏的作品，将女性角色打爆甲成为吸引不少男性玩家眼球的一大卖点。另外，人物的浮空设定现在看起来还是太怪异了。（笑）





●“SEGA世代2500”系列第二十四款作品，《东京番外地》。SEGA的历史果然还是3D格斗居多啊。堪称发挥MODEL2基板全部能力的作品，都市格斗题材的背景相当吸引人，不过游戏的素质却无法与其他的SEGA系3D格斗相比，战略性较差。相反人物设定和音乐却极度出色，实在有点本末倒置的味道。尽管如此，本作仍旧是SS时代玩家津津乐道的游戏，还记得SS移植版本的场地边不停闪烁的护栏吗？原本寄希望于叫板PS的3D性能在正式版发售之后也就失去了争执的意义。



●“SEGA世代2500”系列第二十五作，动作射击游戏中的永恒经典《火枪英雄》。同时本作还收录了两款MD上的经典动作《铁头小子》及《异形战士》。全部三款都是横版动作历史上值得纪念的作品，尤其是《火枪英雄》

CHECK UP! 游戏素质奇高，也算值得欣慰 没打过GC版，大可当新游戏体验

以上的怨声基本上是为GC玩家发出的，不过这些游戏对于刚刚接手任天堂品牌家用机的朋友们来说，就不会有这些问题存在，尤其是没有碰过GC的玩家，这些冷饭的口味是100%新鲜的。游戏本身的品质玩家也可以通过这些游戏体会一下，虽然现在任天堂对于这类比较传统的作品推出的数量并不多，但并不是说任天堂没有能力开发，多年前的GC旧作放到现在体验，仍旧是水准极高，甚至不输其他次世代平台的同类作品。从这个角度来说，"用Wii玩"系列游戏绝对可以说都是必玩之作。其中《大金刚 丛林节拍》编者已经推荐过，在这里再次推荐各位体验，超爽超有趣，而在本系列已发售的四款作品中，尤其以《银河战士》为最高。《银河战士PRIME》可以说动作冒险解谜类游戏的巅峰之作，即便与被媒体捧上尊神的《赛尔达传说》相比也毫不示弱。当年在GC平台的表现可以用技惊四座来形容，玩家被开发组完美的将系列恐怖感、神秘感、射击感以及解谜要素，与3D化完美结合感到惊讶。这一成就甚至可与《马里奥64》的2D-3D转化比肩。这次根据Wii的操作方式改良过来，玩家有了一个好机会细心体验，也得感谢任天堂的开发人员。虽然你明摆着是喂冷饭给我们，我们也要眼含热泪的张嘴接着。香，香，实在是香。

CHECK UP! 欠缺第三方，GC的失败原因显见 资源有限希望厂商宁缺勿滥

对GC游戏感兴趣的玩家可以参考编者整理出来的GC日本历史软件销量榜，基本上能够拉出来数数的作品都在其中，其他的一些好游戏，比如《胜利十一人6》因为PS2的存在GC版并没有特色表现而没能在当年销量上有什么表现，我们也不必太过关心。

从名单中我们可以看到，GC的五年，可以说是完全依靠任天堂自己一手在支撑，其他第三方的支持少得可怜，如果没有当初三上真司的冲动行为，连CAPCOM都不会有作品能够入围名单。由此也可见任天堂在那个时代凭借自家的开发力度对于主机的坚持仍旧可以辛苦的维持一个世代，相当强大，也正是有了那时候的真金火炼，才有了如今只手遮天。任天堂除了在硬件上赋予了新意外，在软件方面放眼全球，无一家厂商可以匹敌的开发力、创造力以及创造价值的能力，已经把其他人远远的抛到了后面。

如果我们把这一名单作为Wii世代任天堂的软件开发参照的话，显然很有点不公平，毕竟Wii如今已经拿回了市场的一哥位置，而第三方也对Wii的一统天下之势趋之若鹜。但对于从GC一直支持过来的老玩家而言，GC上的游戏有着特别的意义。这些游戏不仅仅代表了任天堂传统游戏的最后时代，同时也可以说是传统任天堂迷的最后一次聚餐。之后所有人必要经过异质的洗礼，能够跟随下来的死忠，随着年龄的增长，他们也在经历着考验。任天堂游戏，渐渐少了我们曾经熟悉的那股子韧劲；或者是我们太不喜欢改变。

CHECK UP! 还有哪些GC游戏会登录Wii? 一起猜猜顺便检阅GC游戏的历史

既然《银河战士》已经来了，那么我们在今年的五六月份看到2代的出现也不必惊讶，不过还有哪些游戏可以改良一下呢？GC时代还有哪些游戏是玩家错过的呢？我们一起来简要回顾一下，然后找来游戏，打开你的Wii，体验一下GAMECUBE的魅力吧！

GC全称GAMECUBE，发售时间为2001年9月14日，截止到最后一款游戏《赛尔达传说 黎明公主》的发售时间为2006年12月2日，生命周期只有短短五年时间，实际上任天堂自家推出的游戏数量也并不是特别的庞大，尤其是和自家的掌机系列相比，合计共56款作品，其中还包括由SEGA开发的《F-ZERO GX》这部任天堂授权之作。因此，我们不能排除任天堂点头其他第三方厂商也将自己的旧作加入骗钱系列一起来洗劫玩家的口袋。不过那种情况在本期我们暂不做讨论，我们先来看看还有那些任天堂自己的游戏会加入"用Wii玩"系列。

除去已经公布的六款作品外，我们可选的还有整整50款，其中《银河战士2》的出现已经是板上钉钉，很快就会见面，目前就是等官方发表了，其他陆续会出现的游戏还有《马里奥棒球》、



↑GC的性能在《F-ZERO GX》中得到完美展现，名越的开发力至今让人感到惊讶。

《马里奥高尔夫》、《金刚康伽》1&2&3、《星际火狐 突击》、《1080度滑雪2》、《马里奥赛车 双倍冲击》、《卡比的飞板》等几部，这基本都是从操作方面比较好实现并突出Wii的操作方式的作品。不过编者也很担心任天堂会抛开"突出Wii的特色"这一要点，而仅仅是用双截棍来玩即可，这样的话，几乎全部的GC游戏都可以收到名单之中，我们也就失去了总结的意义。当然，编者还是希望老任不要这样做，包括第三方如果看好这一冷饭系列也不要盲目乱出，好孩子千万不要学习CAPCOM那样赤裸裸的骗钱哟。全力开发新游戏才是最重要的，也是玩家期待的。

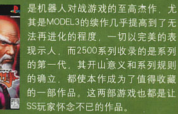
GAMECUBE 日本软件销售排行榜TOP50

排名	名称	开发公司	发售日	销量	排名	名称	开发公司	发售日	销量
1	全明星大乱斗DX	任天堂	2001/11/21	1,349,418	26	生化危机	CAPCOM	2002/3/22	267,470
2	马里奥聚会4	任天堂	2002/11/8	902,348	27	口袋妖怪XD	POKEMON	2005/8/4	265,464
3	马里奥赛车 双倍冲击	任天堂	2003/11/7	825,894	28	星际火狐大冒险	任天堂	2002/9/27	259,067
4	超级阳光马里奥	任天堂	2002/7/19	789,989	29	ONE PIECE梦幻大战	BANDAI	2002/11/1	251,982
5	赛尔达传说 风之韵	任天堂	2002/12/13	742,609	30	口袋妖怪盒子	POKEMON	2003/5/30	231,704
6	马里奥聚会5	任天堂	2003/11/28	697,692	31	超级马里奥棒球	任天堂	2005/7/21	229,754
7	口袋竞技场	POKEMON	2003/11/21	656,270	32	生化危机4	CAPCOM	2005/1/27	220,799
8	动物之森+	任天堂	2001/12/14	641,300	33	大金刚 丛林节拍	任天堂	2004/12/16	220,132
9	马里奥聚会6	任天堂	2004/11/18	527,132	34	星际火狐 突击	任天堂	2005/2/24	195,407
10	PIKMIN	任天堂	2001/10/26	502,996	35	马里奥高尔夫	任天堂	2003/9/5	192,802
11	PIKMIN2	任天堂	2004/4/29	470,933	36	SONIC大冒险2	SEGA	2001/12/20	192,186
12	马里奥聚会7	任天堂	2005/11/10	454,261	37	超级马里奥足球	任天堂	2006/1/19	191,993
13	金刚康伽	任天堂	2003/12/12	427,096	38	NARUTO激斗忍者大战!	TOMMY	2003/4/11	182,420
14	卡比的飞板	任天堂	2003/7/11	422,311	39	火炎纹章 苍炎的轨迹	任天堂	2005/4/20	156,413
15	NARUTO激斗忍者大战13	TOMMY	2004/11/20	404,951	40	ONE PIECE梦幻大战3	BANDAI	2003/12/11	155,206
16	瓦里奥制造	任天堂	2003/10/17	404,237	41	战斗机器人	任天堂	2004/3/4	144,049
17	生化危机0	CAPCOM	2002/11/21	400,750	42	瓦里奥世界	任天堂	2003/5/27	142,618
18	纸片马里奥RPG	任天堂	2004/7/22	398,218	43	梦幻之星在线1&2	SEGA	2002/9/12	138,277
19	NARUTO激斗忍者大战12	TOMMY	2003/12/4	396,608	44	动物番长	任天堂	2002/2/21	130,141
20	动物之森e+	任天堂	2003/6/27	386,258	45	赛尔达传说 四支剑+	任天堂	2003/3/18	127,399
21	马里奥网球GC	任天堂	2004/10/28	377,172	46	巨人德心	任天堂	2002/3/14	126,951
22	最终幻想 水晶编年史	SQUAREENIX	2003/8/8	354,991	47	牧场物语 美好人生	MMV	2003/9/12	114,678
23	路易的鬼屋	任天堂	2001/9/14	348,918	48	任天堂PUZ精选	任天堂	2003/2/7	110,108
24	神乐传说	NAMCO	2003/10/17	315,466	49	鲸腹	NAMCO	2003/12/5	108,615
25	NARUTO激斗忍者大战14	TOMMY	2005/11/21	314,156	50	金刚康伽2	任天堂	2004/7/1	106,439

在国内玩家中的声望之高，有MD的玩家几乎都不会错过。本合集也是2500系列中玩家必须收藏的作品之一。

●"SEGA世代2500"系列第二十六作《快打刑事》及第三十一作《电脑战机》，前者是街机平台首次将清版动作游戏3D化的经典尝试，SEGA再次取得了巨大成功，并随后移植到SS平台；后者是机器人对战游戏的至高杰作，尤其是MODEL3的续作几乎提高到了无法再进化的程度，一切以完美的表现示人，而2500系列收录的是系列的第一代，其开山意义和系列规则的确立，都使本作成为了值得收藏的一部作品。这两部游戏也都是让SS玩家怀念不已的作品。





●"SEGA世代2500"系列第二十七部，《飞龙》。本作的经典程度想来是不用多费唇舌了吧。PS2版在分辨率和流畅度方面成为一代众多版本中最出色的，不用多说，收藏就对了。同时也期待系列完成度最高的二代早日复科。

●至此，"SEGA世代2500"系列的简要回顾到此结束，不过该系列游戏的推出并未终结，SEGA仍旧不断的重制着经典游戏，目前已经到了SS时代，相信距离DC已经不远。本栏目会继续关注，希望SEGA能够开创更多经典作品以飨玩家。

奶糖人线报

●NPD在一月份公开了2008年全美游戏销量总排行，任天堂力压群雄，拿到五个席位，其中前四位全部被Wii包揽。这四款风卷残云的游戏是：《第一次的Wii》528万、《马里奥赛车Wii》500万、《WiiFit》453万以及《全明星大乱斗X》417万。这些销量实在是让排在后面的几款超大投入的大作汗颜，《横行霸道4》329万、《使命召唤 战火世界》275万以及《战争机器2》231万，几乎是两个加在一起才顶任天堂一个。如果论开发费用来比较的话，其他公司真是要气得老总全都谢顶才可以了……

●编辑部全体爆期待的唯美派鬼神横版动作游戏《胧村正》终于确定了发售日，4月9日将正式登陆Wii平台。

格斗天尊

《街霸》系列一向以多样化的角色著称，除了帅哥美女之外，力量型的角色也是必不可少的。《街霸2》创造了Zangief（桑吉尔夫）这个号称“红色旋风”的苏联壮汉，以精湛的投技打得对手们满地找牙，从此格斗世界中多了一支必不可少的“大壮”军团。 □文/菜团

遗憾的是桑大叔虽然在《街霸2》和《街霸ZERO》系列中十分活跃，但是到了1997年的《街霸3》时，他却随着解体的苏联一起“隐身”了。新登场的投技角色Alex虽然占据主角地位，但是实在没什么本事服众。好在CAPCOM从街霸3.1中看到了力量型角色的缺乏，于是在半年之后即推出3.2版，副标题叫“二度冲击”（2nd Impact），追加了Hugo（雨果）和Urien（尤因）两个角色，还把豪鬼也搬了出来。当Hugo初一登场时，玩家们不禁大吃一惊：这不是《快打旋风》里那个小BOSS吗？



从上级杂鱼到主役角色

说起来Hugo最初登场的时候还不叫Hugo，而是叫Andore（安德烈）。他的初登场作品也非《街霸》，而是在《街霸1》之后、《街霸2》之前推出的清版动作游戏《快打旋风》（Final Fight）。CAPCOM的粉丝们应该对这部游戏也十分熟悉了，他就是从Stage 2开始出现的巨大角色，威力很吓人，招数也很暴力。而且这家伙还不止一个，越往后出现的就越多。在《快打旋风》里，一共有5个不同衣服颜色的安德烈，依出现顺序分别为Andore Jr.（红色）、Andore（紫色，也就是我们说的Hugo）、F. Andore（黄色）、G. Andore（蓝色）和U. Andore（灰色）。没错，他们是一个家族的。而且看简称就知道关系了：Andore Jr. 是Hugo的弟弟（Jr. 即Junior，“小”的意思），F是他的父亲（Father），G是他的祖父（Grandfather），U是他的叔叔（Uncle）。尽管一家五口人辈分层次分明，但是在游戏里就像五胞胎一样，考虑到当时硬件能力有限，这也是没有办法的事情（说到这里笔者忽然想起了街机三国里的赵氏五兄弟，搞不好他们也是祖孙三辈也说不定）。



虽然Andore这个角色给人留下的印象十分深刻，但是《快打旋风》系列的没落使这位巨人没有用武之地。好在由于种种机缘，《快打旋风》的剧情与《街霸》（尤其是街霸ZERO）系列始终存在着千丝万缕的联系，这个游戏里的很多角色也在《街霸》中登场。像凯、科迪、罗兰多、苏杜姆等人在《街霸ZERO》就登场了，而安德烈只是在背景中充个数客串一下。直到97年《街霸3.2》的登场，这位曾经的敌方角色终于以Hugo之名出现在格斗舞台上，成为能够被玩家使用的人物。他在《街霸3》中被设定为德国人，在使用威力超大的720必杀投的时候，会喊出“Eins Zwei Drei”（德语1、2、3）的数字，之后将敌人一举压杀。如此巨大的冲击力使玩家们看到之后不禁叹为观止，《街霸3》总算有了一个令人满意的大壮角色，尽管是从其他作品里拉过来的。



摔角手为原形“人类山脉”

安德烈这个角色之所以在街霸中易名为雨果，其实和《街霸2》中的拳王拜森（M. Bison）改名避免侵泰森（M. Tyson）的姓名权一样，是“为尊者讳”的结果（街霸2的改名事件还害得四大天王除了Sagat之外其他三人都换了名字）。Hugo的名字Andore正是以70-80年代著名的摔角运动员“巨人安德烈”（Andre the Giant）为原形而起的。和模仿泰森的拜森相同，游戏里的“安德烈”不但名字和巨人安德烈相似，就连外貌和身材都几乎一模一样。看到巨人安德烈照片的玩家们不禁会由衷感叹，CAPCOM把真人做进游戏的时候，是很有敬业精神的。

说到巨人安德烈，这位摔角手在世界摔角历史上也是赫赫有名的。他本名安德烈·雷恩·罗西莫夫（Andre Rene Roussimoff），1946年出生于法国的格勒诺布尔。因为患有巨人症，他的身形就像家乡的阿尔卑斯山一样引人注目。他的身高为223厘米，体重达236公斤，以这个身体参数而言，可以说能够与安德烈抗衡的摔角手真是凤毛麟角。从1964年18岁正式加入摔角界开始，安德烈被称作“世界第八大奇迹”，在1973年的时候得到了“巨人安德烈”的称号，并且加入了世界摔角联盟WWF（现在的WWE）。之后的10多年是他运动生涯的巅峰期，在1988年（《快打旋风》推出的前一年），他登上了WWF王者的宝座。其后他因为身体原因退出了世界摔角舞台，在日本摔角界发挥余热。1993年，安德烈因为心脏病突发逝世，享年47岁，这也是大部分巨人症患者最后无法摆脱的结局。现在大家看到的照片也只是他的遗像了，不过虽然巨人安德烈已经辞世，但是游戏里的安德烈依旧活跃。大概是为了对这位故人表示尊重，CAPCOM在《街霸3》中给他正名为Hugo。但是《快打旋风》系列里依旧用的是安德烈的名字。1999年CAPCOM在ST-V基板上制作、2000年移植给土星的3D格斗游戏《快打旋风 复仇》中，他也是以Andore的名字出现的。

看似一样但却完全不同

其实在《街霸3.2》中我们一看到巨人Hugo就能够联想起他的老前辈，“苏联红色旋风”桑吉尔夫。有着与其相同的身高与差不多的摔投技巧的Hugo在刚刚出现的时候被很多玩家称为是桑吉尔夫的代替品，但当玩家们熟悉并且掌握了这个角色的使用方法后会发现他与桑吉尔夫有着截然不同的性能。桑吉尔夫除了投技之外在特殊技与牵制技方面少之又少，而Hugo则不同，除了前中P的牵制技巧外还有用能够将空中对手抓下来的空擒技。超必杀十亿破坏（摇杆转两圈+P）发挥了最强必杀技的优势，只要被其抓住那么不管是谁都能够遭到致命地打击，在局势不利的时候看准时机使用则可以一发逆转。百万吨巨压杀，则是空中擒拿技巧的升级版，此必杀技发生时间快只要对手在空中可命中范围，那么将对手抓住则是十拿九稳，该技能如果配合极投（→↘↓↙←+K）使用效果更加。必杀技巨山铁锤（↓↘→↓↘→+P）则是一个突进系的必杀技，该必杀在对手压着你打或者是猜你起身的时候使用会有明显效果，在使用中如果按住P键则不会出现攻击效果，当松开后攻击判定马上出现。虽然Hugo在速度上有着很大的不足，如果你领略了他的特点，就会被其丰富多彩的牵制技所吸引。



街霸4发售在即，家用机最强作品降临，豪华预定版大礼附送！

当读者们拿到本期杂志的时候应该就快要玩到《街霸4》了，本作虽然说是移植自街机版，但是根据游戏内容以及特典内容来说可谓是诚意十足，毕竟这是CAPCOM看家的格斗大作，距离上次的《街霸3.3》之后CAPCOM已经让我们等待了10年。本次街霸4家用机版除了修正街机版的一些不足之处外还将加入9名新选手，新角色加入后游戏平衡性再次面临着一次很大的挑战，不过根据CAPCOM官方Blog上所述，游戏平衡性将会要比街机版更好一些，说归说到底平衡性是好还是坏还要等到游戏推出之后我们才能定夺。

家用机版除了游戏外，如果玩家购入了特典版本那么就会获得由CAPCOM精心制作的时间长度多达60分钟的DVD动画一张。其收录了《街霸4》完整的故事内容，动画MV主题曲由日本当红乐队EXILE演唱。

不过在本次特典内容中CAPCOM并未提到游戏的官方教学DVD，不知道CAPCOM是否想给购买特典的玩家们一个惊喜呢？还是？



←抢先预约游戏的前1000名玩家都有机会可以得到特制的DVD盘面，画面上描绘的是以街霸中的代表角色春丽。



→这个长达60分钟的动画片从《街霸2》之后开始讲起，内容并不会触及到3的故事情节，在动画中我们能够看到游戏中那些经典的角出现在游戏中。



PS3 PlayStation 3

日期	游戏名	类型	厂商
2月			
10	X刀锋	ACT	SouthPeak
10	教父2	ARPG	EA
10	战栗突击2 起源计划	FPS	Warner Bros
12	★街头霸王4	FTG	CAPCOM
13	这里是维加斯	ACT	Midway
16	汽车驾驶员	ACT	Midway
16	情圣拉瑞 票房胸机	AVG	Sierra
17	圣域2 堕落天使	ARPG	Ascaron
24	50分 血沙	FPS	THQ
26	★龙如3	ACT	SEGA
27	★杀戮地带2	FPS	SCEA
3月			
2	搏击之夜4	SPT	EA
2	地狱诅咒	FPS	Codemasters
3	鹰击长空	STG	Ubisoft
5	★生化危机5	ACT	CAPCOM
10	黑暗骑士 战火之怒	ACT	THQ
12	51号星球	ACT	THQ
20	WWE摔跤传奇	SPT	THQ
24	暴风大战	RTS	SEGA
31	吃我一枪 马特哈泽德回归	ACT	D3 Publisher
26	游戏王5D's 骑乘决斗者	RAB	KONAMI
27	人偶CID	ACT	Oxygen
31	符文工房 边境	SLG	Xseed Games
31	唐金荣誉拳击手	SPT	Xseed Games

XBOX360 Xbox360

日期	游戏名	类型	厂商
2月			
10	战栗突击2 起源计划	FPS	Warner Bros
10	X刀锋	ACT	SouthPeak
10	索尼克的终极MD经典合集	ACT	SEGA
10	御姐玫瑰X 继承者们	ACT	D3 Publisher
12	★街头霸王4	FTG	CAPCIM
13	这里是维加斯	ACT	Midway
16	汽车驾驶员	ACT	Midway
16	情圣拉瑞 票房胸机	AVG	Sierra
17	圣域2 堕落天使	ARPG	Ascaron Ent
17	横行霸道4 失落与诅咒	ACT	Rockstar Games
19	★星海传说4 最后的希望	RPG	Tir-Ace
24	益智之迷 星河大战	ETC	D3 Publisher
26	侍道3	ATC	Spike
26	混沌思绪 诺亚	AVG	5pb.
28	光环战争	RST	Ensemble
3月			
2	搏击之夜4	SPT	EA
3	鹰击长空	STG	Ubisoft
5	★生化危机5	ACT	CAPCOM
9	黑暗骑士 战火之怒	ACT	THQ
10	平凡追求	ETC	EA
17	暴风大战	RTS	SEGA
12	51号星球	ACT	THQ
20	WWE摔跤传奇	SPT	THQ
31	吃我一枪 马特哈泽德回归	ACT	D3 Publisher
31	边境之地	FPS	2K Games

Wii W-i-i

日期	游戏名	类型	厂商
2月			
9	致命生物	ACT	THQ
10	御姐玫瑰R	ACT	D3 Publisher
10	纳斯卡 卡丁车大赛	MUG	Electronic Arts
13	死亡之屋 赶尽杀绝	STG	SEGA
19	勇闯尸城	ACT	CAPCOM
19	银河战士Wii	ACT	任天堂
26	海贼王 无尽的航海 第二章 觉醒的勇者	ARPG	NBGI
26	歌舞青春3 毕业舞会	MUG	Disney
3月			
1	悲伤	AVG	NIBRIS
5	懒懒熊 大家一起悠闲生活	SLG	MTO
10	索尼克与黑暗骑士	ACT	SEGA
10	我的模拟人生 聚会	SLG	EA
12	51号星球	ACT	THQ
12	灵武战记Wii	SRPG	Nippon Ichi
16	GP摩托车赛08	MUG	CAPCOM
19	实况力量棒球next	SPT	KONAMI
19	垄断	TAB	Electronic Arts
26	凉宫春日的并联	AVG	SEGA

PS2 Playstation2

日期	游戏名	类型	厂商
2月			
12	★基连的野望 阿克西斯的威胁V	SLG	NBGI
19	神圣火焰	SRPG	FLIGHTPLAN
19	Clearc在吹拂清新之风的山丘上	AVG	Sweets
19	新宿之狼	ACT	Spike、
19	★格斗之王2002终极之战	FTG	SNK Playmore
3月			
5	★超级机器人大战Z 特别篇	SRPG	NBGI
12	银河天使2 永劫回归之刻	SLG	BROCCOLI
19	君吻2	AVG	Entahulane
26	战国天下统一	SLG	SystemSoft Alpha
26	扳机之心 EXELICA ENHANCED	STG	ALCHEMIST

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏名	类型	厂商
2月			
5	名侦探柯南&金田一少年事件簿 相遇的2位名侦探	AVG	NBGI
10	超能杰克 消防员	ACT	Ubisoft
10	马里奥与路易RPG3	RPG	任天堂
12	召唤之夜X 泪之皇冠	ARPG	NBGI
12	侦探神宫寺三郎DS 被隐瞒了的真实	AVG	Arc System Works
12	佐贺的超级阿嬷DS	AVG	TRYFIRST
12	向阳素描 到哪都能玩双六×365	TAB	Idea Factory
12	佐贺的超级阿嬷DS	AVG	TRYFIRST
13	炸弹人2	ACT	Hudson
13	迷你烟花	STG	SouthPeak
13	吸血鬼杀手巴菲 祭品	ACT	505 Games
17	益智之迷 星河大战	ETC	D3 Publisher
19	★光明力量 羽翼	SRPG	SEGA
19	猴院DS	ACT	D3 Publisher
19	超剧场版克罗罗军曹 进攻龙斗士军团是也	ACT	NBGI
19	Simple DS系列 第46辑 THE 秘境探险队	AVG	D3 Publisher
26	电击学园RPG 女神的十字架	ARPG	Media Works
26	游戏中心CX 有野的挑战书2	ETC	NBGI
26	龙舞	TAB	Success
26	名侦探浅见光彦系列 副都心连续杀人事件	AVG	D3 Publisher
3月			
2	唐金荣誉拳击手	SPT	EA
3	幻幻球	ETC	PopCap
4	涂鸦拼字	TAB	Electronic Arts
5	伙伴DS	AVG	TECMO
5	魔女卡哇E!	AVG	5pb
5	网球王子 双打王子 女孩们的气质	AVG	KONAMI
10	我的模拟人生 聚会	SLG	EA
12	51号星球	ACT	THQ
17	亨利海茨沃斯大冒险	ACR	EA
17	赛道狂飙DS	RAC	Focus Home
17	★横行霸道 血战唐人街	ACT	Take Two

PSP Playstation Portable

日期	游戏名	类型	厂商
2月			
12	★基连野望 阿克西斯的威胁 V	SLG	NBGI
12	★天诛4	ACT	FromSoftware
17	武术：卡波卫勒舞战士	FTG	Graffiti Entertainment
19	偶像大师SP 悲念之月	SLG	NBGI
19	偶像大师SP 神奇之星	SLG	NBGI
19	偶像大师SP 完美之日	SLG	NBGI
26	假面女仆卫士 怒涛联动大乱斗	ACT	acgateway
26	伊加传说 水之魔石	RPG	工画堂
26	★真・三国无双 联合突袭	ACT	KOEI
26	秋之回忆 女生篇	AVG	5pb
26	金色的琴弦2f	AVG	KOEI
3月			
12	抵抗 惩罚	FPS	SCE
12	51号星球	ACT	THQ
12	时空轮回	AVG	Cyberfront
19	龙珠 进化	FTG	NBGI
19	妖人 幻妖异闻录 携带版	AVG	PORTABLE
19	牧场物语 砂糖村和大家的心愿	SLG	MMV
19	梦想灯笼	AVG	Nippon Ichi

PSP【偶像大师SP】

其实这是三个游戏，哦，是分成三个版本来卖的游戏，三个偶像组合各对应一个版本，选自己喜欢的MM上吧，这可是X360偶像大师的正统续作，换到了PSP平台，她的人气绝对会更为高涨。

PS2/PSP【基连野望 V】

虽然并非完全新作，但作为高达爱好者，这款老牌战略游戏肯定是不容错过的，在去年发售的原版基础上添加了众多新要素新机体，《闪哈》、《高达前哨战》、《ZMSV》等新参者的表现十分值得期待。

X360【GTA4 失落与诅咒】

传说已久的《横行霸道4》X360独占追加章节就是它了，这次厂商非常厚道地将同时推出光碟单售版，即使上不了LIVE的玩家也能享受到新章节的乐享受新主角新地图的乐趣吧。

NDS【光明力量 羽翼】

《光明力量》好久没出过新作了，上一作还是08年初PS2的《EXA》，这次NDS的新作肯定有不少人之期待吧，不过说回来这次的新游戏类型是否能被广大FANS们接受，被新玩家所喜欢，这是一个问题。

X360【星海传说4】

年初X360平台首席大作在此，同时也是首席RPG大作，相信有为数不少的人当初都是为了《星海4》而选择了X360的。从目前厂商公布出的所有画面和视频来看，绝对是无愧于新世代RPG大作的名号，鲜艳清晰的画面，超绚丽的特效，帅气美丽的人物动作，流畅一气呵成的战斗，这些都是你必须入手一玩的理由。3A这次在这款新作中融入了很多新的要素，基本都是将战斗的要素发挥到极致的东西，什么气槽、钢体、连协，超级爽快的战斗正等待着你来享受！



←战斗画面的惊艳绚丽实在是太令人兴奋了。

HotToipc 热作狂潮接踵而来，准备迎接游戏的冲击！

渡过了平淡无奇的1月，渡过了热闹的春节，迎接我们的是2、3月接踵而来的一个又一个游戏大作，赌上厂商们08财年最后的期望，我们玩家要做的就是尽情享受游戏带来的乐趣。

除去3月发售的一些大作，这个2月就已经有着太多非常值得一玩的作品了，纵观这个月初，PS3的《恶魔之魂》、多平台的《街霸4》相信大家都已经玩到了，月中，则是大作最为集中的时期，单是19日就有多款知名游戏同时发售，可以数一下共有几款想玩的游戏在这一天幸运地撞车，《星海4》、《光明力量 羽翼》、《偶像大师SP》，单就这三个就需要玩上一阵子了，而到月底，PS3压轴大戏《龙如3》和《杀戮地带2》前后脚杀到，分别代表日本和欧美最具代表性的独占大作不知又要夺走多少买正版的银子，尤其是后者，众多媒体的超高评价让本作成为了最炙手可热的超级大作。此外，像强化版的《基连野望V》，X360的追加章节版《横行霸道4》、Wii的《死亡之屋》，都是值得玩的大众化作品，在这个新春依始的2月，你绝对会玩不过来。

世界上什么游戏最贵？继上期我们讨论过一个人可以为游戏遗掉多少银子之后，这次我们将放眼整个游戏界，遍寻价格最为高昂的游戏。有印象的玩家们应该记得，在1996年底、1997年初的时候，日本的WARP公司曾经在SS上制作过一部名为《异灵》的游戏。该游戏的限定版售价高达20万日元(约合14000人民币)，包含巨多游戏限定周边产品，加上一个超级无敌的木头箱子，构成了游戏史上绝无仅有的超贵重限定版。这样的游戏究竟是如何出炉的呢？它又卖出了多少部呢？我们将为大家揭示《异灵》背后的答案。 □文/猴子

20万的游戏？！

谁买得起，谁又做得出？

超级昂贵的天价，在游戏史上绝无仅有！
魅力长存，时隔多年依旧令观者震惊！

ENEMY ZERO

ENEMY ZERO
エネミー・ゼロ

饭野！剑走偏锋的天生鬼才



说到《异灵》就不能不说它的游戏制作人饭野贤治。这位曾经在游戏界名声鹊起的人物除了体型肥胖之外，开发游戏的时候不按牌理出牌、鬼点子颇多也是他的一大特征。应该说饭野从小时候开始就体现出与众不同的才能，在幼儿园的时候上的就是英才教育班。按照当初的规划路线，他就算成不了政治家、学问家，也可以做个医生、律师之类的人物，但是他的人生从小学二年级的时候改变了。他的母亲在那年失踪，之后他便一直和父亲生活，并且表现出了对计算机的极大兴趣。在上高中的时候，他在电脑上制作了一个冒险游戏《十和田湖杀人事件》，在游戏设计比赛中获奖。之后他无心呆在学校，于高二那年辍学之后在游戏制作公司打工，一年之后他以同等学力参加了大学入学考试，落榜后坚定不移地走上了成立公司、独立制作游戏的道路。

另类！辍学之后的创业成就

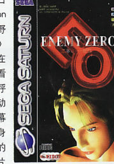
饭野开始担任游戏制作人之后，就凭借着3DO版的冒险游戏《D之食卓》获得了"95年多媒体竞赛通产大臣奖"，之后该作因为名气颇大，又移植给了SS和PS两台主机。当时饭野的公司WARP在制作PS版《D之食卓》的时候，已经在酝酿下一部游戏了，不过这不是《D之食卓2》，而是同样以D系列女主角劳拉为主人公的大作射击冒险游戏《异灵》。

不过《异灵》虽然起初宣布在PS上制作，但是最终还是出在了SS上。《异灵》的设计概念十分独特，玩家在游戏里完全看不到敌人（这也是为什么该作叫Enemy Zero的原因），只能靠感应器发出的声音来判断敌人的位置和距离。这种前所未有的遇敌方式使很多玩家一时间无所适从，在游戏的时候深陷恐惧之中，一不小心就会GAME OVER。但是随着游戏剧情的推进，适应了战斗的玩家们可以一直将故事推进下去。《异灵》的故事情节现在看起来有点老套，但是在当时还是评价不错的。该作在1998年移植到PC，所有版本销量累计有60万左右，这在当时也是一个比较高的数字了。因为这个游戏，很多人对于饭野贤治反响强烈，不管是褒是贬，他在当时总算是出尽了风头，一时间经常接受媒体采访，作为一代精英游戏制作人被许多玩家熟知。

愤怒！从索饭到索黑的转变

为什么《异灵》要从PS转到SS上制作呢？这与SCE负责制作的PS版《D之食卓》软件数量有很大关系。当时饭野制作的PS版《D》由Acclaim发行，当时美国的零售商向该公司下的订单至少有10万份软件，首批出货至少也应该在8万左右，但是SCE考虑到这部游戏已经是第三次发售，所以只计划制作4万份光盘，到真正出厂的时候，只有28000份光盘到了零售商手中。大好良机就此错失，饭野将PS版《D之食卓》卖不好的原因算在了SCE的账上。原因很简单，如果你SCE的生产能力没有那么多，那么光盘完全可以交给别的公司去做，可是现在你自己做不出来也不让别人做，SCE财大气粗，对于这点蝇头小利不在乎，也不想想对于WARP来说，一个游戏卖不出去会造成多么恶劣的影响，简直就是不顾他人的死活。愤怒的饭野对SCE主管销售的人员说："假如我到Bic Camera（日本最大的游戏零售店之一），看不到我的游戏在那里，那我就揍你一顿。"而那人对他信誓旦旦地保证游戏已经到位了，于是饭野去店里查看，发现果然没有《D之食卓》的光盘上架，他真的回去把那个负责销售的人员打了。这件事的责任在SCE一方，所以他们也理亏，事情没有闹得太大。但是饭野在打完人之后并没打算就此罢休，于是暗中决定将《异灵》转移到SS上制作，但是当时并未声明。

震惊！抽索尼耳光的发表会



直到96年3月27日SCE举办的PlayStation Expo展览会上，饭野向公众展示了《异灵》的游戏画面。当时在场的玩家中PS迷们看到游戏演示之后欢呼雀跃，但是在游戏动画结束的时候，屏幕上的PS标记突然摇身一变，成了SEGA的SS。当时会场上一片鸦雀无声，过了一会儿之后，SEGA粉丝们的欢呼声此起彼伏，负责报导的游戏传媒也因此一片哗然。饭野公然在SCE的发表会上发表跳槽声明，对于SCE来说这自然是一次羞辱性的宣传，而SEGA则兵不血刃地捅了对手一刀，这在游戏界的宣传活动上几乎也是绝无仅有的（只有一次事件能与此相比，去年SCE在马来西亚举办PS3首发仪式的时候台上放出了《赛尔达传说》的音乐，不过这是当地的组织者自摆乌龙造成的）。据说事发之后，SCE高层为此召开了紧急会议，商讨怎么收拾饭野。但是当时公司的一名高层人士（因为此人仍在业内，饭野不肯透露其姓名）力排众议，说这样的跳槽事件在音乐界是屡见不鲜的，而饭野本身又是个搞音乐的人，所以此事不值得大惊小怪，并且说应该欢迎这样的事情在游戏界出现。因此饭野并未因此而吃官司，而SCE也只当吃了个哑巴亏，以厚道的高姿态出现在公众面前，最后的结果是谁也没把谁怎么样。

限定版发售之旅







1：饭野专门准备了一辆货车用于限定版游戏的运输工作。
2：到了某幸运玩家的家，饭野与他进行了亲切的会谈。
3：签名工作开始了。首先是箱子。
4：之后在攻略本上签名。
5：这位玩家十分热心，连SS主机都让饭野签上了名字。
6：在签名的时候现场还有专业人员进行拍摄，显得十分正式而隆重。
7：看饭野签字的表情，我们似乎可以看出他的敬业精神。
8：最后的合影自然是少不了的啦！

他制作的游戏创下史上最昂贵限定版的价格记录！20万的价格谁能担负？且看饭野贤治如何成为曾经伟大的一代天才游戏制作人！

独到！制作别人做不出的游戏



其后饭野继续自己独行的游戏制作风格，在97年7月推出了只有声音、没有画面的游戏Real Sound（这个游戏当初也是预定给PS开发的，随着饭野转投SEGA，它自然而然也成了SS上的作品）。和《异灵》相比，Real Sound的设计完全背离了传统游戏的框架，以单纯的人声作为游戏内容，玩家在听完游戏中的叙述之后做出选择，可以说是一部只有语音、没有画面的音效小说。这个游戏不但一般玩家可以玩（当然得会日语），而且盲人也可以轻松地游戏。饭野与当时SEGA的副社长入交昭一郎商谈游戏制作的时候，还建议SEGA赠送1000台SS主机与Real Sound游戏给盲人。入交很高兴地赞成了他的想法，并且亲自出席了关心残疾人的赠机活动。WARP还专门应玩家的要求印制了盲文说明书，给有需要的人寄到家里。这样的游戏自然是跑不掉的话题，对此大加赞赏者有之，不屑一顾者亦有之。饭野也因此而继续名声大噪，成为90年代末最受关注的游戏制作者之一。

因为饭野制作的游戏独树一帜，所以当时就有不少玩家赞赏，买他游戏的人也很多。在90年代中期，饭野制作的游戏基本上能够保持几十万的销量，这对于一个小公司来说是很了不起的事情了。不过饭野制作的游戏风格比较另类，所以受众面也相对窄一些。正是这个原因，使他的公司到2000年前后面临着做不出游戏的危机。所以到了《D之食卓2》发售之后，他的名字就从游戏界逐渐消失了。

铁嘴！游戏界的诅咒之神？

因为饭野才气横溢，所以他说起话来也是毫不掩饰，语无遮拦，甚至连宫本茂这样的大师都难免被他说几句。在《超级马里奥64》还没出的时候，饭野曾经说"宫本先生只会制作2D游戏，3D游戏他玩不来"。但是在游戏推出之后，他立刻改变了看法，并且为此向宫本大师表达了自己的不好意思的敬意，好在宫本茂一向宽厚，对他回答说："有什么意见还是要提一提，我以后可以作为参考的。"像这样得罪人的事情，饭野当时差不多每年都会做一两次，不过没有人太过计较，不然的话估计他碰到的麻烦也不小。

饭野的另外一个特长就是可以媲美贝利的超级乌鸦嘴，在成为公众人物之后，他在许多场合下的发言中，关于看好哪个游戏或者哪部主机的言论，到最后都会以该游戏或主机的失败而告终。最典型的就是3DO的后续机种M2，饭野当时对这台主机（实际上是3DO主机的提升装置）的机能大加赞赏，并且宣布要将《D之食卓2》做到它上面，结果这台主机还没发售就半路夭折，《D2》计划也随之流产，后来做在了DC上，而DC也是因为他的看好与眷顾，成为21世纪之后第一个死掉的家用电视主机。此外的乌鸦嘴记录还有很多，在90年代后期，游戏媒体对于饭野宣传得很多，以至于玩家们看到他捧哪个东西就立刻觉得这个东西离死不远了，他也因此被扣上了"死神"的大帽子。

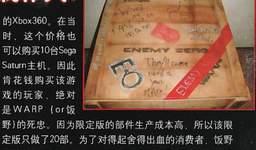
尽管饭野在当时很出名，但是他开发的游戏并不算多，从开始独立制作算起，真正算得上在游戏史上留名的游戏只有《D之食卓》1、2和《异灵》三部。之后WARP公司解散，饭野成立了名为"SUPER WARP"的新公司，但是再也没有主持游戏的制作，而是转投网络服务、DVD出版、音乐制作等领域（顺便一说，饭野的特长除了计算机之外，就是音乐。他所有的游戏除了《异灵》之外都是由他自己制作的）。2005年，SUPER WARP公司也宣告解散。本来人们以为他将隐退，但是在2006年，饭野又在当年的E3上宣布，正在为新一代主机制作游戏。根据他所说的，人们推断这部游戏出现的平台将是Wii。但是直到现在，还没有传出该游戏的消息。

天价！最稀有的限定版游戏

我们还是说回《异灵》这个游戏。当时饭野贤治在制作的时候宣布发售该游戏的限定版，其中包括游戏本体、说明书、画册、宣传海报、带有E0标记的帽子、防弹背心、鼠标垫、怪物模型，还有一大堆乱七八糟的东西。这些产品集中放在一个大木箱内，箱子上自然也有E0的巨大LOGO。这一套限定版售价不菲，定价为20万日元，这个价格在日本的游戏里也算是登峰造极的了。



20万日元对于中国玩家来说自然是个天文数字，但是在日本，它也绝对不是一笔可有可无的消费。要知道现在日本的公司职员刚入社的时候，一个月的薪水也只有20来万。现在20万日元可以买5台80GB版的PS3，8台Wii，10台无硬盘版的Xbox360。在当时，这个价格也可以购买10台Sega Saturn主机。因此肯花钱购买该游戏的玩家，绝对是WARP（or饭野）的死忠。因为限定版的部件生产成本高，所以该限定版只做了20部。为了对得起舍得出血的消费者，饭野坚持亲自送货上门，并且与购买者合影留念。当时饭野还很担心万一有北海道的玩家买了限定版的话会很麻烦，不过他也做好了出远门的打算。好在游戏只有20部，在一经宣布推出之后就都被东京及周边地区的玩家们拿下了，所以饭野的送货之旅也不算太辛苦。因为时间有限，饭野只能和每位玩家进行半个小时的签售活动。不过玩家很热情，与饭野的会谈也都很融洽，很多人还想和他长谈，但是时间不够。另外这20名游戏玩家全是清一色的男性（大部分还是宅男），美女是没有的，所以饭野胖子的活动并不像E3那样左拥右抱，诚为一大憾事。现在这个游戏的限定版只有那20位玩家拥有，如果拿出来卖的话，不知道会贵到什么程度了。



坚持！专业制作人的宝贵精神

尽管饭野贤治已经不做游戏很多年，但是他对于当今的业界依旧保持着冷静的观察。现在很多游戏的开发费用高昂，但是到最后都卖不出多少。玩家们似乎也比过去更珍惜自己的钱包，尽量把钱留给那些大作，对于一些原创的优秀游戏很少问津。饭野对此却显得很不以为然。他觉得有些人擅长制作游戏，但是不擅长搞市场推广，另一些游戏制作人正好相反。他们的游戏卖不出去，而怪罪于客观环境，完全是一种幼稚的表现。在现今浮躁的社会中，饭野这个差不多算是局外人的家伙却看得比很多人都清楚。

现在《异灵》已经成为历史，而饭野贤治也已经在游戏界潜伏了多年。虽然这位天赋禀异的游戏鬼才只制作过不多的游戏，但是事隔多年，它们的光芒依旧无法被业界的兴衰成败掩盖。而《异灵》限定版创下的20万日元的天价记录，再也没有被打破。（说实话也没有哪个游戏制作厂商有这个胆量再来一次了，限定版向来是捞钱的，怎么能赔钱呢？）只有这样的制作人，才能做出这么疯狂的限定版游戏，与其说《异灵》限定版的推出是一次商业宣传活动，倒不如说这是一个有艺术头脑的另类游戏制作人搞的一次行为艺术。可惜在商业社会，艺术家永远是少的，所以现在我们也只能对这个20万日元的超级限定版游戏表示深切的怀念。

本期奖品 PS2官方万花筒！

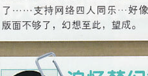
期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。同时被选中的读者将会收到本期烤场的大礼一份。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动，同样有小礼品赠送。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。 □责编/能量块

本期问题：希望哪个经典系列推出新作？
问题提出者：安徽 陈志

SEGA，再睡就不带你玩了！ BY:风林

力推经典系列的厂商，目前可以指望的一是任天堂，二是CAPCOM，三是SEGA。毕竟要推经典系列，最好还是老的厂牌，可供选择的旧题材比较多。从这点上来说，还是老的好，优势明显。而且更重要的是要有开发实力。所以自己就比较希望这三家能够从自己的旧游戏中挑挑，总有可能再出新的项目。再根据自己的偏好，个人还是选SEGA，毕竟她是日子最不好过的一家。希望《怒之铁拳》系列能够正式出新，以现在次世代主机的表现力，绝对是值得期待的。尽管清版动作从同公司的《SPIKEOUT》系列之后就再无超越，但要谈到超越能指望的也只有SEGA自己。平台优选PS3和360，同时也可以给PSP来个简化便携版，视点还是类似《SPIKEOUT》就好，3D，别搞成《兽王记》那种跟屁虫视点，清版动作不适合。招数方面不必太过复杂，现在是大伪非时代，越简单越爽快越容易流行，当然高深一点的系统还是要有的，不然高手和新手之间就划分不开水准上下了……支持网络四人同乐…好像版面不够了，幻想至此，望成。



天地吞食 BY:北斗



如果这个问题放在半年前提出来，我的回答多半就是MGS了，不过如今，“吞食天地”成为了首选答案。

先澄清一下，我指的并不是街机上横版动作过关的《吞食天地》——虽然那也是我极为喜欢的街机启蒙经典之一，而是FC上的角色扮演游戏《吞食天地2 诸葛孔明传》。这款游戏对我而言有着比较特殊的意义，因为它是我接触并打穿的第一款“文字游戏”——当时管这类需要电池保存记录的游戏叫文字游戏。由于那时自己的日语能力基本为零，所以这款由先锋卡通汉化、质量极高的游戏深受本人喜欢。

格斗天尊CAPCOM的RPG作品竟然也有着如此上佳的表现，由于人物头像都采来自街机版，因此给人很亲切的感觉。各项系统都中规中矩，同时融合了三国时代的特色，阵型系统非常不错，不同的阵型有各异的效果，八卦阵堪称最强。虽然用高武力的猛将砍人很爽，但用诸葛亮成功反间、缚杀对方武将更有成就感。暴帝墓拿血书、破司马懿落雷计等也都让人印象深刻，“上上下下左右上下”至今都还记忆犹新。可惜的是，这样一款非常有趣的游戏系列，之后再也没有推出续作，如果能够“复活”，它绝对是我的首选。



追忆梦幻模拟战 BY:翅膀

圣剑，魔剑，光辉末裔，青龙骑士团，漆原智志……那份感动似乎已经过去很久了，回想当时为了一次转职升级而反复S/L，为了看全所有分支而仔细回答每个问题，为了突破最后隐藏关而不厌其烦地刷古代石练级，每次回想都会感到回味无穷。现在梦战早已在“传说的终结”后成为了玩家模拟器中的回忆，美塞亚的开发组也不知飞到了哪个星球，但期盼梦战还能有新作的玩家绝不在少数，尤其是在中国梦战这个词就代表了一个时代。目前梦战系列的版权在ATLUS手上，记得头两年ATLUS在其官网上举办了一个玩家期待新作的公开投票，其中“梦幻模拟战系列复活”就排在其中一项中，可惜的是厂商最后还是推出了《梦幻骑士6》，广大中国玩家的梦战投票因IP显示为大陆而被厂商无视掉了，虽然很遗憾，但这已经证明厂商并没有忘记梦战这个经典，光与暗的传说依然有苏醒的那一天，希望，这一天不会离我们太远，不过本人还是坚信，只要版权还在，这辈子肯定能玩上……



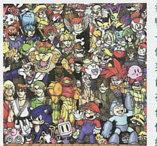
唯一没有打完美的无双 BY:七耀

说起冷兵器游戏，除了无双系列之外，七耀最喜爱的就是鬼武者系列了。自从06年1月推出《新·鬼武者》以后，3年来这个系列就再没有新作的消息，感觉已经走到尽头，CAPCOM也再没有推出续作的打算。依照目前业界这种不景气的情况，我想推出全新作的可能性的确是有些微乎其微，不过按CAPCOM的习惯，我想在PSP上推出复刻作品还是很有可能的。记得第一次接触这个作品是PS2早期的二代，虽然之后的三代和新鬼在很多要素方面都强化了不少，但在其赖以成名的核心系统“一闪”上就不是那么严谨了，如果在掌机上推出移植作，肯定素质还要再次缩水，这种纯商业目的的产品个人期待度并不是很高。虽然说把2代移植到PS3上看上去很简陋，和FF13这种超级大作来说，简直是不值一提，不过这也纯属于个人愿望，毕竟第一次接触的总觉得是最好的……当年也正是受鬼武者2的影响，才又回去玩1，之后还有3和新鬼，对于CAPCOM的游戏，我最喜欢依然是鬼武者系列，如果同为战国题材的《战国BASARA》系列能达到鬼武者的一半素质，我想我也会赞美一下。



复活？你先给我死了再说！ BY:猴子

说实话这个话题挺有难度的。因为我所喜欢的游戏很多都还没有死掉。现在就稍微举几个例子：魂斗罗，街霸，生化危机，FF，DQ，无双，忍龙，三国志，虽然有的游戏是很久之后才推出的续作，有一些是半死不活，但是总归还是没有死掉。现在想想，以前喜欢的游戏，现在不复存在的也很多。其中有一些印象比较深刻的，像吞食天地、梦幻模拟战、双截龙、赤色要塞、沙罗曼蛇、赤影战士、热血物语、松鼠大战、唐老鸭、怪鸭历险记、荒野大镖客……仔细一看的话，这些游戏多半都是CAPCOM做的，看来我确实是个卡饭啊，难怪跟莱团如此有共同语言。自己喜欢的游戏能够推出新作，确实很好。其实我觉得在这些年来，很多消失掉的名作，是一件很无奈的事情，因为一部作品做得太优秀了，导致没有能够超越的作品，后继无人，或者一些续作因为丧失了神髓而质量低劣，令玩家大失所望，这才是真正让人咽不下一口气的事情。



↑以前的好游戏太多了，现在看起来依然有象玩的冲动。

02月下
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

电击光盘精彩抢先看!

内容超长,150分钟!精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 新作视频
最终幻想13(PS3/360)/生化危机5(PS3/360)/街头霸王4(PS3/360)/超级机器人大战K(NDS)/闪电狗(Xbox360)/蝙蝠侠 阿卡姆疯人院(Xbox360)/马里奥与路易RPG3(NDS)/迷你忍者(全平台)/合金弹头mobile(Cellphone)/勇者30(PSP)/生化危机5真人宣传片/恐惧2(Xbox360)/勇闯尸城(Wii)/双重记忆R 记忆之门(NDS)/X战警 金刚狼(全平台)

火线点评 时下流行评论
指环王 征服(多平台)/忍者利刃(Xbox360)/爆炸头武士(Xbox360)/50美分 血洗沙地(PS3/360)/职业赛车(Xbox360)

点播交流栏目 小沛、达人主持
《闯家点播台》第十期,编读视频交流大平台!

新闻点评栏目 小沛主持
《游戏天下事》,评说天下游戏趣闻!

经典CG大赏 骨灰级玩家怀旧区
开创"无双"类型先河的《真三国无双》&《真三国无双2》开场CG。

LIVE游戏试玩 疾速网络下载体验
PSP版《抵抗》、《绝体绝命都市3》,提前感受两大掌机新作!

斗剧大赏 日本街机高手赛事
2008年斗剧,《街霸2》&《街霸3》精彩赛事集锦!

恶搞频道 国内外恶搞视频
献给《街霸4》的礼物,《街霸》玩偶大对决!

30Min

《最终幻想13》实战逼近CG!《街头霸王4》全人物宣传片!



《最终幻想13》在今年就要发售了!大概很多人担心这个游戏因为还要登陆360平台,所以画面没有单独给PS3做那么精致。这次史艾放出的影片是游戏中的战斗画面,我们几乎难以分辨这到底是CG还是即时演算!看来360的潜力也是巨大的,主要看游戏厂商是不是用心制作了。另外,马上就要上市的《街霸4》也放出了最后一次宣传片,片中所有人都登场亮相,并且展示了各自的看家绝技,保证让你热血沸腾!本次的新作报道部分绝对重头,节目精彩,数量众多,千万别错过啊!

30Min

《生化危机5》三段精彩视频!马里奥大叔再显奇思妙想!



《生化危机5》在今年3月份就要和大家见面了,CAPCOM在2月和3月用两款超重量级大作填满了人们的视线!本次我们收录了三段有关《生化危机5》的视频,其中两段是游戏的新场景战斗,另外一个是真人演绎的宣传影片,绝对全新!是你以前从未看过的!前面说的都是PS3和360,接下来我们把目光转移到NDS上,看看马里奥又有什么新动作了?这里先卖个关子,因为有个MM正在光盘中为我们演示这个新作的游戏方法呢,看她玩得不亦乐乎的样子,大家快点去捧个场吧!

5Min

恶搞也要创意,新颖才会有趣。

记得上期我们说过,要尽量丰富节目的内容,包括一些轻松恶搞的东西也会加入进来。那么本期我们就兑现诺言,为大家奉上这一段由国外玩家上演的"街霸玩偶格斗"。"恶搞频道"这个栏目我们是要持续做下去的,不过鉴于资源有限,我们会采取不定期的方式。当然,我们也会考虑编辑部自己恶搞一下。大家有什么好的创意,别忘了告诉我们啊。



10Min

凡CG必须经典!凡节目就要精彩!

大家看上面的题目,这也算是我们在制作光盘内容时所遵循的"两个凡是"了。就"经典CG大赏"这个栏目来说,一味找一些年代久远的游戏或许很难引起大家的共鸣,毕竟现在很少有人记得PS早期的那些游戏了。就好比我们这次,本来录了一些老游戏CG,但始终觉得影响力不够,于是最终还是选择了开创"无双"先河的两部作品,大家一起膜拜吧!



30Min

《机战K》将热血进行到底!莉安娜参展《合金弹头M》!



《超级机器人大战》系列绝对是个高产大户,只要新加入一些机体,改动一下系统,再编写一个天马行空的故事,就会诞生一部新作品。我这么说当然不是贬低这个游戏,因为《机战》系列的魅力正在于此,所以这次NDS上的《机战K》还是相当值得关注的,恐怕很多fans早就等不及要开始新的热血战斗了!这次我们特别介绍的《合金弹头mobile》是个手机游戏,大家可不要小看了这个作品,SNK Playmore可是很下功夫呢,特别是其中加入了莉安娜,不出意外的话,这个游戏恐怕也会移植给掌机。

《电击收藏》,诚征各方玩家的精彩创意
如果您更为我们的节目增光添彩,那就赶紧秀出你自己吧!

●如果您对节目有任何建议或意见,请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡,以便我们能够尽快改进,将节目做好。
●如果您有好的创意,或者希望在光盘中收录您的节目(如达人影像等),请致电:010-64472729转401。


口袋迷们的新春大礼
书+环保袋+DVD+CD
精彩内容
09剧场版特报
你所不知道的
白金世界
任天堂污钱史
超多精彩文章
口袋妖怪第一专门志★《口袋迷》编辑部、口袋妖怪网、《掌机迷》编辑联手打造！
口袋迷
特别策划
任天堂污钱史
口袋妖怪2008大事记
实用玩法
PM图片修改
特别报道
2009剧场版
超克的时空
人气连载
珍珠钻石动画大放送
口袋最新周边
权威研究
你所不知道的
白金世界
白金反转世界攻略
迷宫探险队全道具研究
VOL.15
献给每一个真心喜爱口袋妖怪的人
超值大礼
百变皮卡丘
环保袋
双面图案！独家设计！
12种皮卡丘造型收录！连日本玩家也眼馋的珍藏图案！
超值定价
19.8元
2月下旬全国上市！
VOL.15
邮购请注明“口袋迷15”（邮购免收邮资）
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收
邮编：100011 联系电话：010-6447 2177/2180
震撼组合
DVD+CD
08剧场版
正式版、MP4双版本收录
全游戏/音乐附送
全部官方游戏、同人游戏、修改版游戏及模拟器大合集，口袋系列精彩七大唱片全部收集！
新春大礼
口袋妖怪全游戏收集计划（掌机版）
全部官方游戏ROM＆同人游戏＆模拟器光盘收录
2008口袋剧场正式版
基拉帝纳与冰空的花束
CD-ROM赠送
超豪华
2008口袋剧场MP4格式
基拉帝纳与冰空的花束（PSP对应）
CD-ROM赠送 大满载
口袋妖怪音乐典藏大集合
七大悦耳人气唱片超值附送